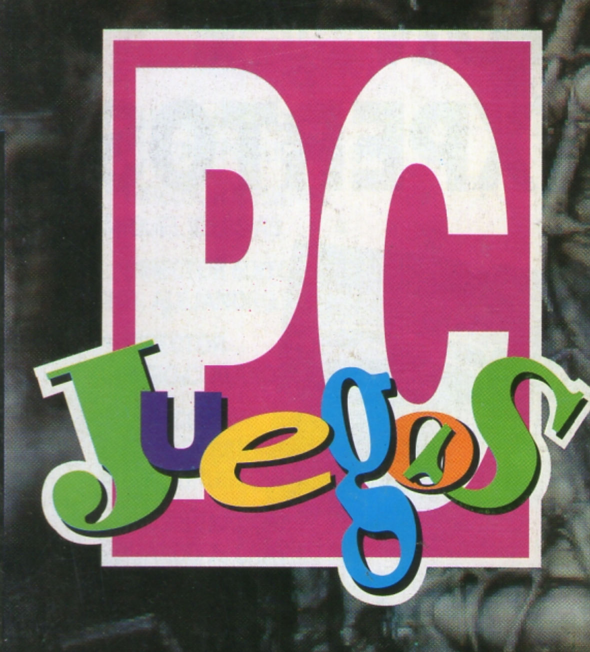
Diversión para todas las edades

Incluye póster doble página



Nº10 • Año 2 • Argentina $ 3,50 • Uruguay $ 7.500.-

ULTIMA UNDERWORLD

FASCINATION

DIE HARD 2

DARKSEED

TERROR EN LA PC





EMPRESA EDITORA
MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS

DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
GIANNI SABBIONE
MARIO GRUSKOIN

COLABORADORES
EDUARDO A. CRAVIOTTO
MARCELO FERNANDO DAMONTE
FERNANDO J. RICCIO
MARTIN G. RODRIGUEZ

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS

JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
JAVIER MILLER

ARMADO
JUAN CARLOS COHEN
GUILLERMO RODRIGUEZ
CLAUDIO A. VILLELLA

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
LUIS VILLAR

SERVICIOS FOTOGRAFICOS
BKV-FOTOGRAFIA PUBLICITARIA

GERENTE COMERCIAL
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

JEFE DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ

DISTRIBUIDORES
Capital: Distribuidora Cancellaro S.R.L. Interior: D.I.S.A Uruguay: Martínez-Sanabria. Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna.

PC JUEGOS es una publicación mensual de Editorial MAGAZINE PUBLISHING SRL, Alsina 2129, 1090 Buenos Aires, Argentina. Tel.: 954-1910/1911/1912 Fax 954-1791. Registro de la propiedad intelectual Nº 303003. Impreso en I.P.E.S.A. Marzo de 1993.

EDITORIAL

Muchas veces cuando a uno no le agradan ciertas cosas, no las hace, no las ve, o bien no las usa; aunque tampoco las destruye por el solo hecho de que no nos gustan. En diversas oportunidades hemos visto cómo los video juegos son motivo de noticias preocupantes en los diarios; por ejemplo hace algún tiempo se decía que los juegos eran tan violentos que, quienes los practicaban, en el momento menos pensado iban a salir a la calle para convertirse en francotiradores o bien comenzarían a dispararle a la gente como si continuaran jugando sin saber distinguir entre el juego y la realidad.

Los juegos juegos son, y creemos que sólo le deben interesar los temas que tratan a quienes los juegan y a nadie más.

Si un automovilista se sale de la ruta y choca contra los árboles que se encuentran cerca de la banquina porque sufre un ataque de epilepsia no es gran noticia, pero si un joven tiene un ataque de epilepsia frente a una máquina de video juegos, esto sí es noticia y además se puede convertir en una noticia sensacionalista.

Si un paciente sufre de epilepsia fotosensible, las frecuencias lumínicas de algún juego de acción de computadoras o máquinas de video juegos puede desencadenarle un ataque, pero también puede pasarle lo mismo al ir en un automóvil debido a la luz del sol entre los árboles, o bien por las luces que son características de los lugares bailables, etc.

Las grandes compañías de entretenimientos como Nintendo o Sega en sus equipos de video juegos informan y advierten que en las personas previamente enfermas algunos juegos pueden producir este tipo de ataque.

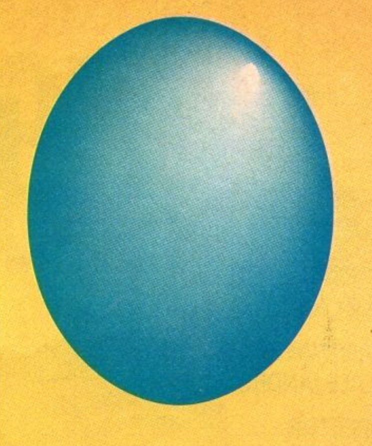
Claro que existe en algunas personas un tipo de fobia que los psicólogos todavía no han clasificado, y es la de los que odian los video juegos, y para curarlos solamente hay que enseñarles a usarlos, de esa forma podrán descubrir que cualquiera sea su capacidad intelectual podrán jugarlos...

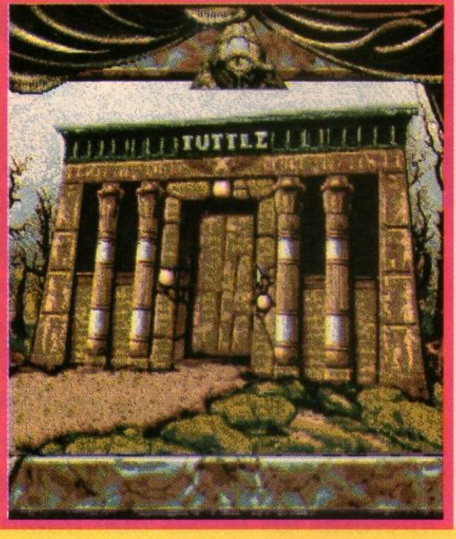
Ahora en serio, si no les gustan los video juegos, no es necesario atacarlos como algo dañino.

Pero por ahora, los que amamos esta actividad recreativa deberemos acostumbrarnos a que cualquier accidente que pueda producir un video juego siga siendo noticia.

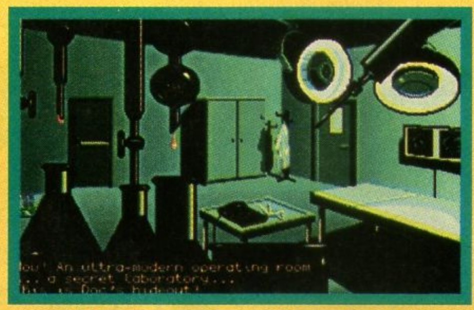
Sergio Claudio Michini

SUMARI

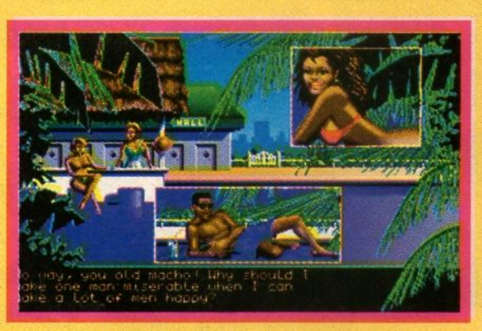




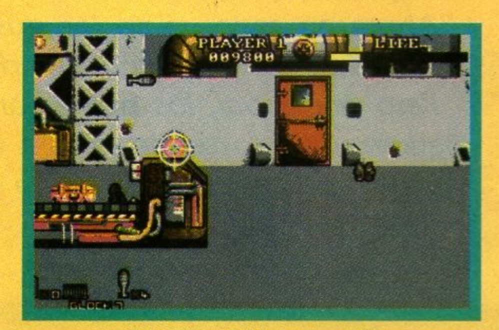
Darkseed (pág. 16)



Ultima Underworld (pág. 41)



Fascination VGA (pág. 36)



Die Hard II (pág. 12)

NOVEDADES

SPELLCASTING 301: SPRING BREAK
de Legend Entertainment

Al mejor estilo de las películas de "La venganza de los tragas", nuestro débil e ingenuo Ernie, quien es el único protagonista de esta aventura, deberá vencer a los musculosos y atléticos compañeros de su universidad, compitiendo contra ellos en todas las competencias que se le irán presentando y resolver los enigmas de una manera lo suficientemente inteligente como para salir victorioso de todos los problemas.

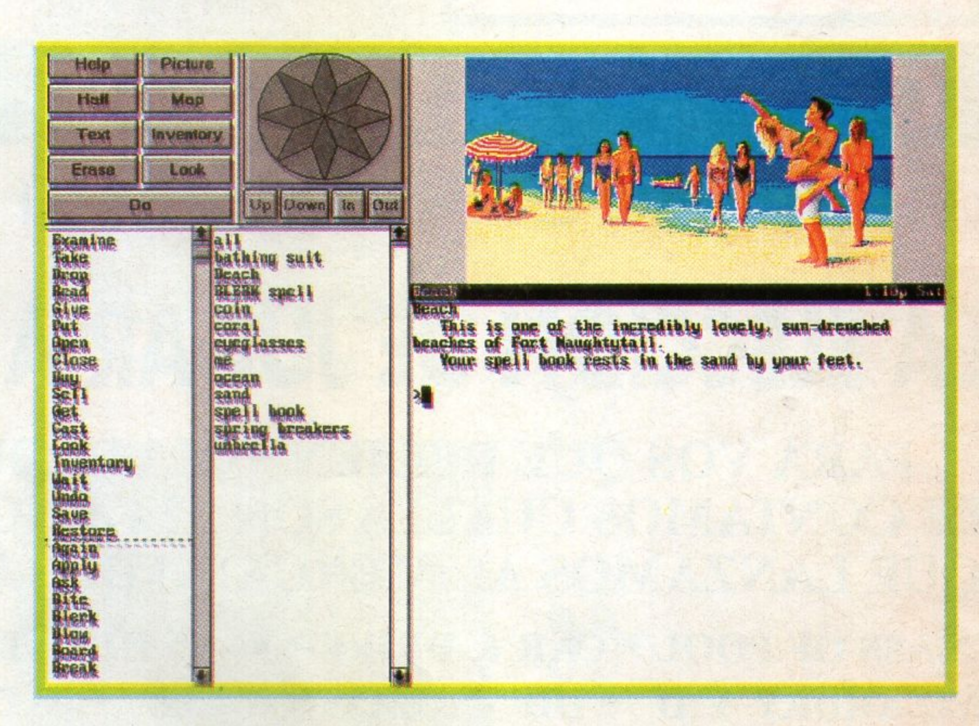
El escenario de esta aventura de Legend Entertainment es una mezcla de los cursos de verano y las bellas playas llenas de bikinis y jóvenes deportistas practicando surf sobre las encrespadas olas del océano.

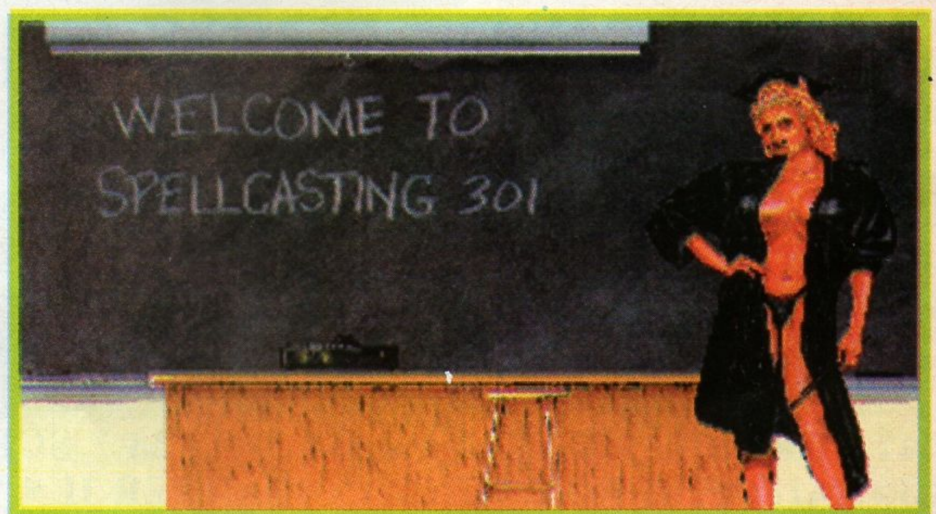
El sistema para jugar esta aventura es eligiendo verbos, acciones a aplicar sobre diversos objetos o direcciones a donde Ernie debe dirigirse por medio del mouse o el teclado.

Uno de los problemas que se presentan es la gran cantidad de verbos y acciones que tiene para realizar las distintas tareas, además de los muchos menúes que pueden llegar a complicar en sí la difícil aventura.

Por otra parte, por la gran cantidad de diskettes y megas que ocupa en el disco rígido, la animación es muy pobre.

Después de ver aventuras en donde el principal atractivo de las mismas es su animación y excelentes movimientos de los distintos personajes, esta serie de Spellcasting nos hace recordar las viejas aventuras





Spellcasting 301: #Spring break

de la Spectrum o la Commodore 64.



El argumento es por demás atractivo y gráficamente esta aventura es muy buena (soporta Súper VGA), pero las animaciones y la practicidad en el desplazamiento de la misma son mínimas.

BATMAN RETURNS
de Konami

En la década del '40 Bob Kane creó un personaje de historietas (para los que tenemos más de 30) o de comics (para los más jóve-





Batman Returns

nes), que poco a poco comenzó a ganar el interés de la gente que leía sus aventuras.

Este personaje enigmático que usaba una máscara como método seguro para ocultar su rostro y, por supuesto, su verdadera identidad, no era otro que el famosísimo millonario Bruce Wayne, quien se había convertido en un verdadero paladín de la justicia en las calles de Ciudad Gótica.

Adoptó hábilmente el comportamiento de los murciélagos, de los cuales también tomó su nombre: Batman.

El millonario Wayne, siendo un niño, había presenciado el asesinato de sus padres cuando unos vulgares ladrones intentaron asaltarlos.

Esta experiencia le forjó una rígida personalidad, lo que motivó que más tarde usando una máscara comenzara a luchar para restablecer el orden de Ciudad Gótica.

Este personaje, que luego del papel y la tinta saltó a la pantalla entre antiguas y nuevas ediciones, fue cambiando de personalidad, a partir de las primeras películas en blanco y negro donde se utilizaban como batimóvil un redondo auto de la década del 40 (actual para la época en que fue filmada la serie-película, como se estilaba por aquellos años).

Luego, en la década del '60, apareció en nuestras pantallas un nuevo Batman que junto a su joven "entenado" Robin lucharon por mantener el orden y la justicia.

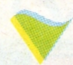
Resultó entonces totalmente distinto este nuevo perfil del viejo personaje de historieta, que siempre salía airoso (junto a su fiel compañero Robin) de las increíbles trampas que le colocaban sus enemigos personificados por grandes estrellas de Hollywood.

Luego, cuando el personaje cumplió sus cincuenta aniversarios, regresó de la mano de Tim Burton, el mismo realizador de Beettlejuice y El Joven Manos de Tijeras. En esta magnífica producción el misterioso encapuchado fue interpretado por Michael Keaton, y en esta oportunidad la personalidad fue alterada tal como lo marca la época, asemejándose al original Batman de Bob Kane, o del "Hombre murciélago", como se lo conoció en aquellos años en nuestro país.

Esta vez personifica a un duro que además no tiene nada de casto como su antecesor de los años 60.

En esta oportunidad Konami nos trae la segunda película de Tim Burton, Batman vuelve, con excelentes gráficos y con un argumento similar al film.

Como siempre Konami saca al mercado éxitos del cine y la televisión y este nuevo juego que es una mezcla de arcade y aventura de muy buena calidad de gráficos y de excelente sonido.



KING QUEST VI
de Sierra On Line

Este serie de juegos de Sierra On Line es una de las que más se vendió en el mundo entero.

Esta compañía ha evolucionado en cada una de las aventuras no sólo en argumento, sino en animación, gráficos y sonido, y de esta manera la calidad del juego se supera año a año o mejor dicho King Quest a King Quest, es por esto que las nuevas versiones del juego siguen teniendo éxito.

En esta ocasión el príncipe Alexander, el heredero del trono de Daventry, se encuentra en el medio de un naufragio y llega a una de las misteriosas y mágicas islas

que serán el escenario de esta fantástica aventura.

Allí descubre que la joven princesa Cassima fue tomada prisionera, luego que sus padres murieran, y su reino se encontraba bajo los dominios del malvado Vizier Alhazred.

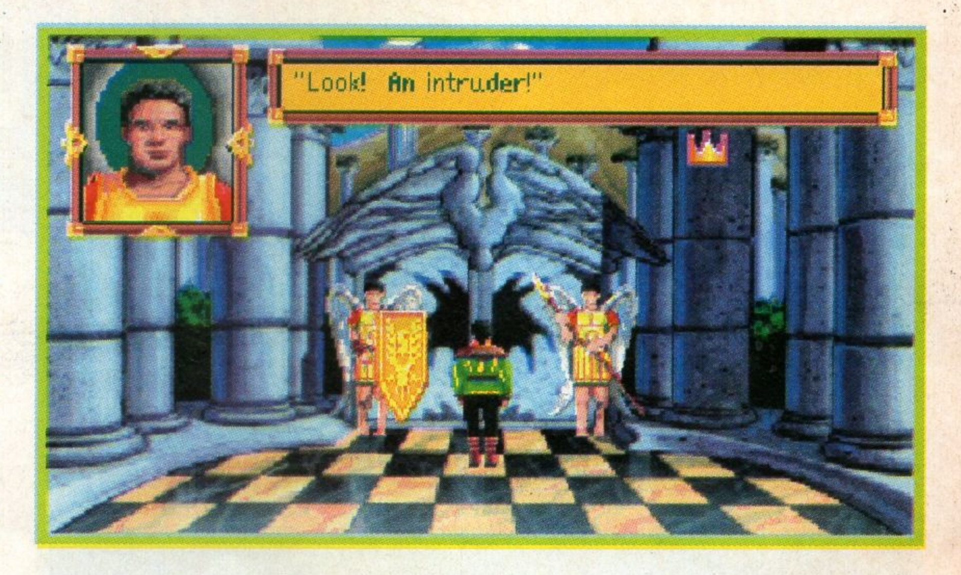
El joven Alexander deberá resolver todos los problemas que se le irán presentando a lo largo de la travesía para rescatar a la bella princesa Cassima y devolverle al reino su armonía y paz.

Esta aventura desde su inicio ya nos muestra un excelente manejo de los gráficos y las animaciones. Los que posean tarjetas de sonido podrán escuchar por primera vez en los juegos de Sierra On Line diálogos (en los juegos que vienen en diskettes, porque el King Quest V de CD ROM, también tenía voces de los personajes).

En la presentación podremos observar al príncipe Alexander y a su madre la Reina, pero lo más destacable de esta escena es que simula una cámara de cine girando alrededor de los personajes para que concluya con un zoom sobre ellos.

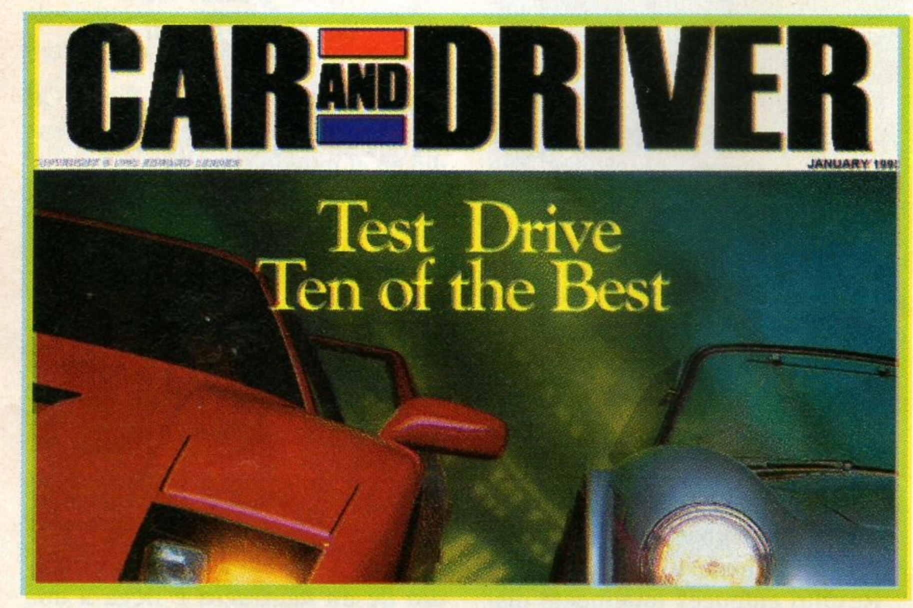
King Quest VI es una aventura que no se puede pasar por alto, como la mayoría de los juegos de Sierra On Line.

Este programa es para VGA o EGA solamente.





King Quest VI



Car Driver

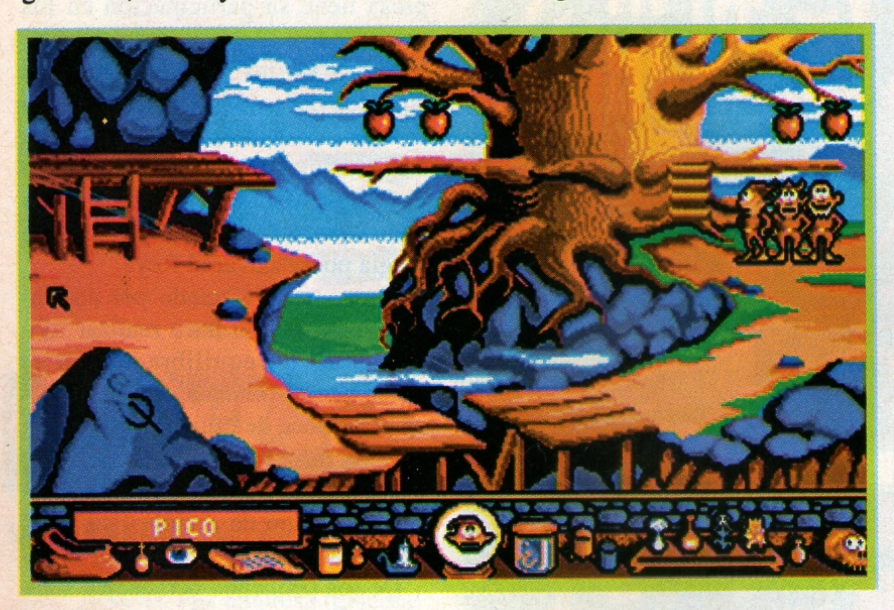
CAR AND DRIVER
de Electronic Arts

Con el mismo título de la revista internacional del mundo de los automóviles, Electronic Arts lanzó al mercado un nuevo simulador de carreras de automóviles, con muy buenos gráficos en VGA y buen sonido por medio de las tarjetas.

Otras de las excelentes características de este nuevo juego es que por medio de un modem o network (red) se puede jugar contra otra máquina.

Dentro de las bellezas automovilísticas que se pueden elegir para competir en los disitintos escenarios, se puede optar por subirse a un Porsche

959, una Ferrari F40, un Corvette ZR1, un Lotus Esprit Turbo, un Eagle Talon, una Toyota MR2, una Ferrari Testarossa del año 57, un Mercedes C11, un Shelby Cobra o un Lamborghini Countach.

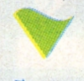


Gobliiins

Dentro de los distintos circuitos que se pueden elegir están las rutas de montaña, las autopistas de New York, distintas rutas de California y hasta pistas del tipo oval o bien comunes con curvas, rectas y contracurvas.

Se puede jugar con mouse, joystick o teclado, soporta el driver de VESA y se puede usar alta resolución.

Este simulador de automóviles es una buena opción como para probar nuestros reflejos, con las manos puestas en el volante o en el joystick.



Gobliiins *de Koctel Vision's, de la familia de Sierra On Line*

Esta nueva compañía de software pertenece a la familia Sierra On Li-







Gobliiins

ne, como también lo es Dynamix. Todos estos programas no están realizados por Sierra pero esta empresa tiene su participación en los proyectos.

Los Gobliiins son tres pequeños súdbitos del rey, cuyos nombre son Hooter, Dwayne y BoBo, y sobre sus hombros recae la responsabilidad de ir a buscar al viejo brujo Niak, quien es el único que con su magia podrá salvar al Rey.

El rey se ve afectado por un ataque vudú, que le hace realizar movimientos desequilibrados por el dolor que le producen los pichazos en el muñeco de brujería.

Estos tres Gobliiins son una mezcla de tontos y locos, y deberán realizar todo tipo de acciones para poder llegar hasta el viejo brujo.

De los pequeños personajes solamente Dwayne es el que puede tomar los objetos y utilizarlos correctamente.

Dentro del desarrollo de la aventura se desencadenan distintos gags que nos harán divertir mucho. Cuando el jugador tarda cierto tiempo en decidir qué camino seguir o qué acción efectuar, estos simpáticos personajes comenzarán a bostezar o a mover impacientemente los pies, o bien comenzarán a jugar con un yo-yo.

Para darle órdenes a estos personajes se debe utilizar el mouse seleccionando íconos para que estos ejecuten distintas acciones.

Dentro de la gran cantidad de niveles que tiene esta aventura, algunos de ellos se prodrán resolver muy fácilmente, en cambio en otros es necesaria una gran cuota de ingenio para poder completarlos y seguir con el próximo problema.

Esta aventura de Koctel Vision´s, pertenciente a la familia Sierra On Line, cuenta con muy buenos gráficos, animación y sonido.

Para los amantes de las aventuras y de los juegos de ingenio este es un muy buen juego como para pasar varias horas entretenidos frente a la pantalla de nuestra computadora.



METAL MUTANT

de Silmarils

Silmarils, una empresa francesa desconocida por muchos usuarios, ha impuesto un nuevo tipo de juego en sus creaciones, de muy buena calidad, en donde se mezclan el arcade y la video aventura. Esto se puede observar en juegos como Colorado, Le Fetiche Maya o, del cual hoy comentamos, Metal Mutant, el más arcade de los tres.

La historia se sitúa en el planeta Kronox, que está dominado por una máquina llamada Arod 7 creada por Izaak. Nosotros encarnamos el papel de un cyborg transformable en tanque-robot y en dinosaurio-robot, y tenemos como objetivo destruir al malvado Arod 7.

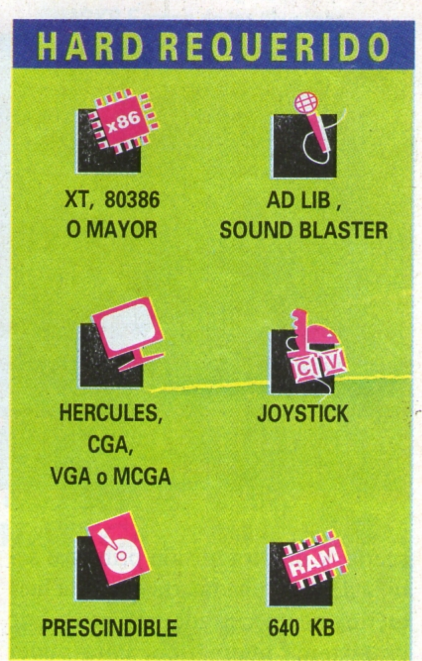
Comenzamos en los pantanos próximos a la ciudad a la cual debemos dirigirnos. Gran cantidad de animales y robots nos acosarán constantemente. Los enemigos poseen una especie de "energía y poder" denominada jerarquía. A mayor jerarquía, más difícil su eliminación. Podremos recolectar armas a medida que avanzamos. Todas nos serán útiles. Este primer nivel posee un recorrido lineal y es más bien de práctica para lo que vendrá luego. Como en el resto del juego, para poder pasar una pantalla debemos destruir previamente a todos los enemigos que se encuentran en ella primero.

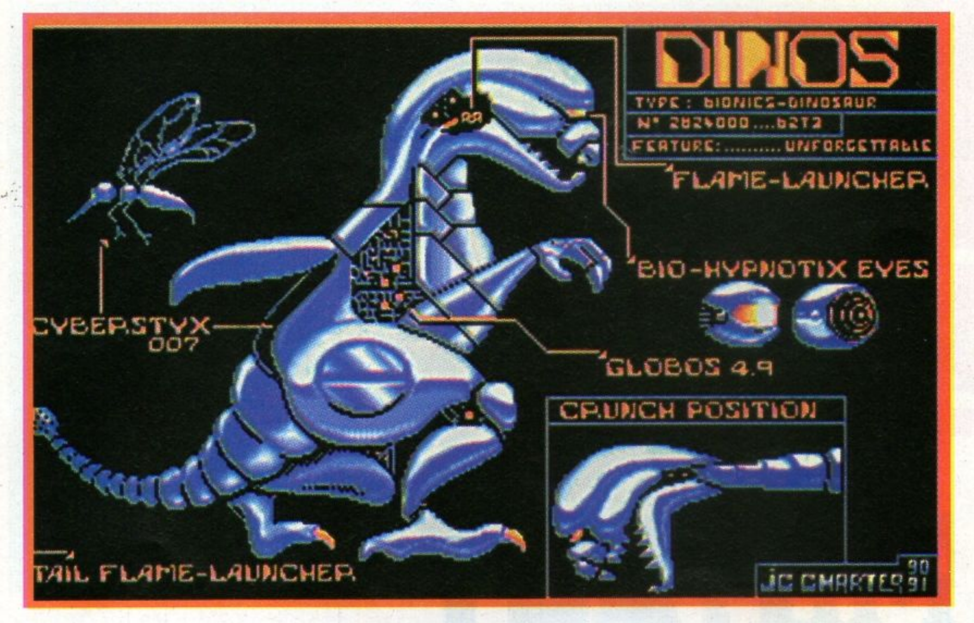


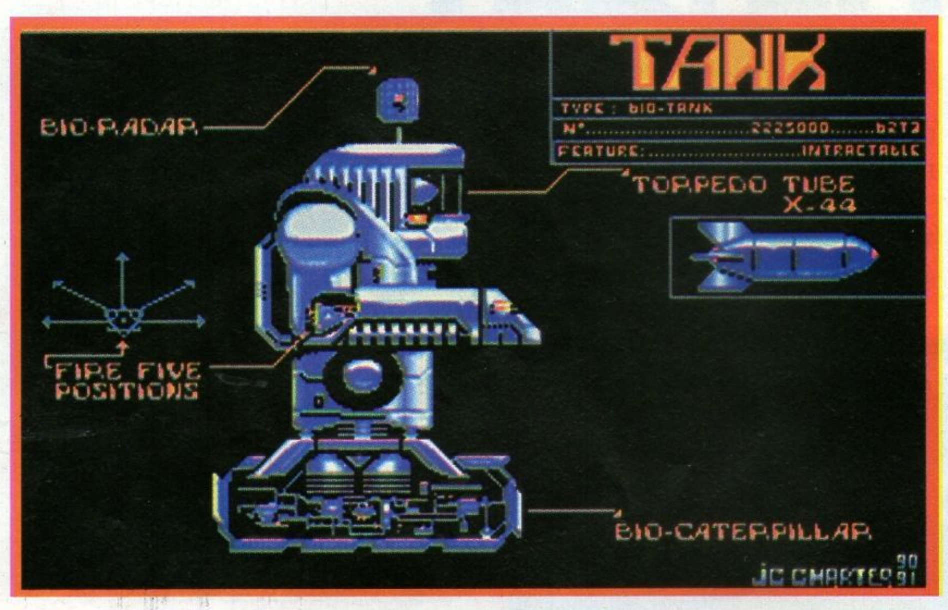
En el segundo nivel nos encontramos en la ciudad. Nuestro objetivo principal es convertirnos en vagabundos destruyendo a **Pol4**, el *vagabundo actual*, para tener acceso al próximo nivel. Antes deberemos resolver situaciones fijas y luego tendremos la tarea de enfrentar a **Pol4**, debido a que hay cinco pisos y una caverna plagada de arañas.

En el tercero aparecemos en una

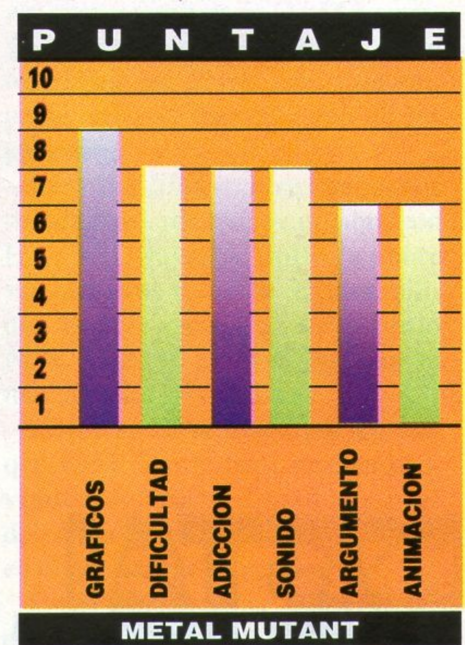
HARD REQUERIDO











acería, y nuestra misión principal será la de abrir una puerta que está herméticamente cerrada por medio de un sistema neumático. Para poder realizar ese nuevo objetivo deberemos encontrar la combinación correcta de ocho válvulas distribuidas en cuatro pisos. Además de enemigos robots, también nos atacarán zombies. Nos reiremos un poco cuando nos convirtamos en lata y un abrelatas nos correrá por unos segundos. Este nivel es un poco complicado en cuanto a dificultad se refiere, esto se debe a que debemos aprender qué armas utilizar con cada enemigo.

En el cuarto y último nivel aparecerá el mismísimo creador de Arod 7 y nos dirá que debemos pasar las cinco pirámides. En cada una de ellas hará su aparición para atormentarnos. En la primera pirámide debemos pasar la prueba del sonido. Tenemos que identificar las seis notas musicales que oiremos provenientes de un piano, y destruir un robot al final del mismo. En la segunda debemos destruir a otro robot, pero en esta oportunidad este será una copia exactamente igual a la nuestra, pero como toda copia tiene sus fallas. También deberemos enfrentarnos con otro robot.

En la tercera lucharemos con una termita gigante y otro robot más.

En la cuarta pirámide deberemos destruir un espíritu que aparece y desaparece a su antojo. Y, como es lógico, antes de que podamos pasar a la pirámide siguiente debemos enfrentarnos con otro robot más. En la última deberemos enfrentarnos primero al guardia personal de Arod 7 y luego a la mismísima máquina creada por Izaak. Nuestros reflejos y velocidad con las teclas o el joystick serán arti-



fices de la victoria o la derrota, convirtiéndonos en el último caso en... eso se lo dejamos a ustedes.

El sonido del parlante de la PC está muy cuidadosamente realizado: realmente se oye el crujir de los metales. Los gráficos también están muy bien hechos, en donde se destaca la buena distribución de los colores.

Lástima que sólo se pueda grabar una partida (conectándonos a un Módulo Alog11 para recuperar energía), si no, podríamos gastar menos energía para tener otra oportunidad.

La cantidad de enemigos es tal que nunca nos cansaremos porque siempre aparecerán nuevos que nos asombrarán.

00 01 00 64
Cambiar por:
00 01 00 FF

En fin, un muy buen juego recomendado para todos los públicos.

Finalmente aquí les brindamos un pequeño truco para poder tener tres veces más energía: sólo tienen que editar el archivo SOS.FIC y luego con el PCSHELL o algún editor similar cambiar en el cuarto byte que es el número hexadecimal 64 por FF, y luego cuando comienzan el juego ingresar en SAVE (ver recuadro).

Cada vez que recarguen energía o bien cuando les permita grabar la jugada, repetir esta operación.

SEBASTIAN ENRIQUE

ARCADE

DIE HARD II

de Grandslam



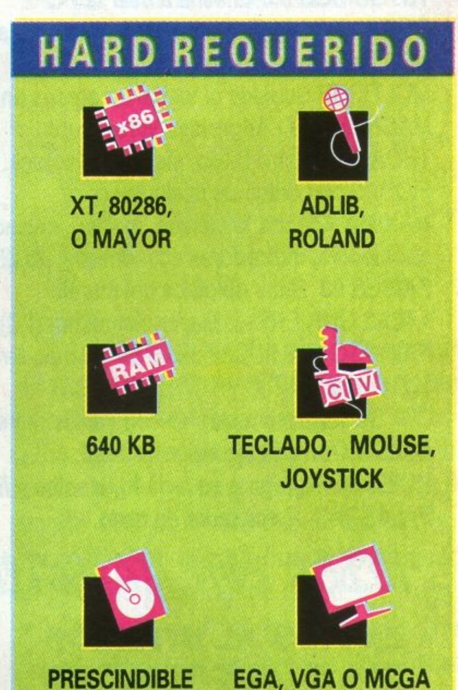
ESTE ES OTRO JUEGO QUE PASO DE LA PANTALLA DEL CINE AL DE NUESTRAS COMPUTADORAS. LA ACCION Y EL SUSPENSO AUMENTAN CON CADA NIVEL.

Realmente, en este caso, el nombre está muy bien aplicado debido a que el personaje inspirado en la película homónima es realmente duro de matar, ya que por ejemplo se puede dar el lujo de luchar él sólo contra una banda de terroristas que lo acribillan desde distintos ángulos.

Pero la ficción es la ficción, y los amantes de arcades tendremos en "DIE HARD II" un buen producto para ejercitar nuestros reflejos.

En este caso ejercitaremos especialmente la puntería, ya que en pantalla aparecerá la mira de nuestra arma que podremos manejar con el mouse, joystick o teclado para apuntarla rápidamente a los enemigos que





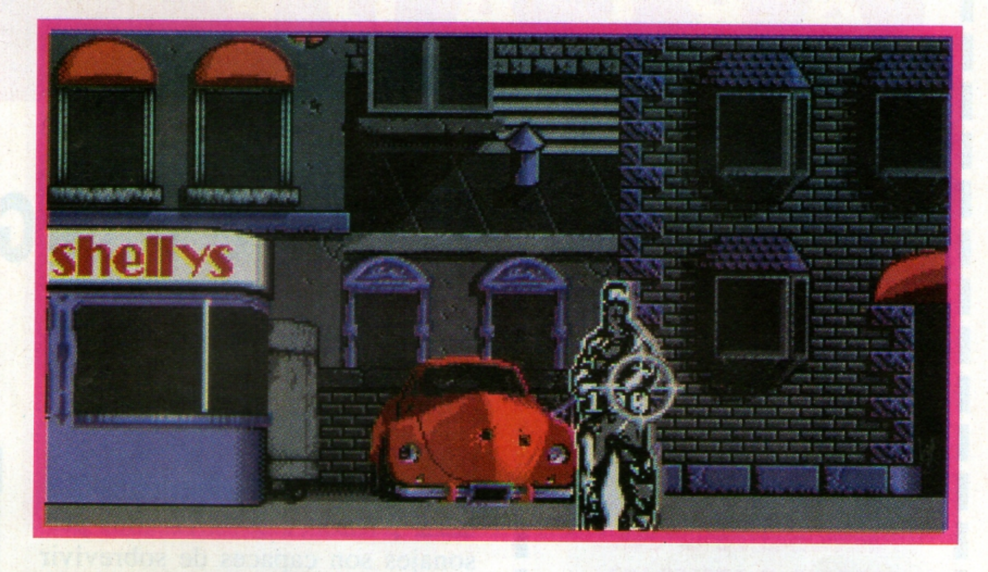
aparecen en distintos ángulos y posiciones dispuestos a todo con tal de liquidarnos.

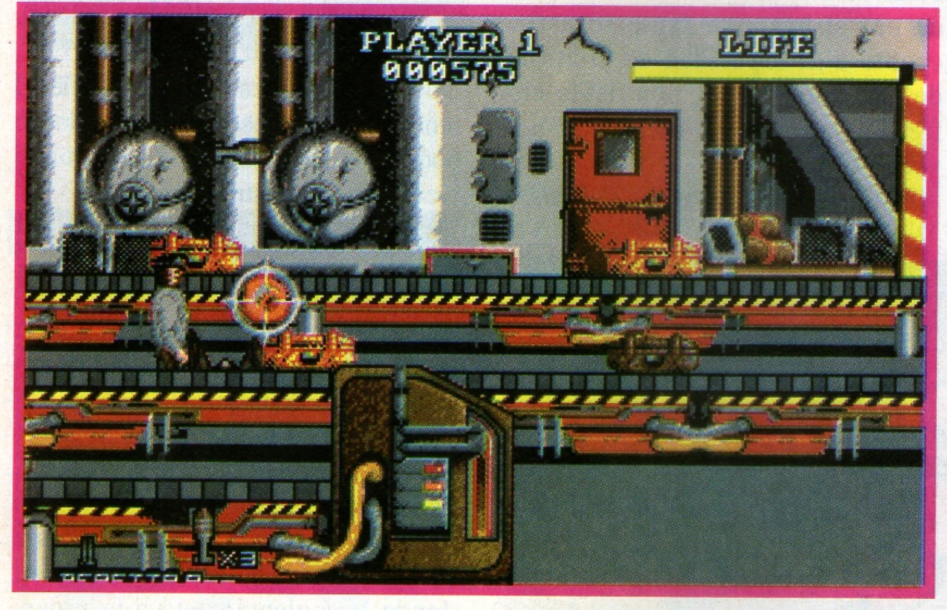
Podemos asemejar este tipo de juego al clásico OPERATION WOLF que comenzó en las máquinas de video juegos y ya se encuentra disponible en todos los modelos de máquinas hogareñas.

Al comenzar el juego, luego de la presentación, aparece un menú con tres opciones. La primera da comienzo al juego, la segunda se llama TARGET RANGE y la tercera permite variar los controles y el sonido. Es conveniente inicialmente elegir la segunda opción ya que constituye un muy buen entrenamiento de tiro al blanco.

Aparecerá una casa con varias ventanas y siluetas que nos apuntan aleatoriamente desde distintas partes.

A medida que logramos abatir enemigos éstos nos irán dando puntaje. Esta parte es similar a uno de los juegos existentes para la consola NINTENDO para ejercitarse en el uso de la pistola que viene como accesorio del juego, con la diferencia que en este último caso tenemos mayor movilidad y facilidad para efectuar los disparos, ya que el arrastre de la línea de mira por medio del mouse o joystick es más dificultoso.





Una vez que nos hayamos entrenado lo suficiente mediante esta opción podremos dar comienzo al juego.

Como es clásico habrá distintos niveles y pantallas. En la primera nos encontraremos en un aeropuerto copado por una banda de terroristas que está sembrando el terror entre los pasajeros y el personal. Los forajidos se atrincherarán entre las máquinas transportadoras de equipajes y debemos liquidarlos en la medida en que aparecen.

Debemos tratar de apuntar a la cabeza para matarlos rápidamente, y a medida que van cayendo obtendremos diversos objetos que debemos tomar tales como bombas, granadas, municiones y también botiquines que restauran nuestra salud (bastante expuesta, por cierto) y que podremos monitorear a través de una escala que aparece en la parte superior derecha de la pantalla.

Los gráficos son de buena calidad lográndose un buen efecto de realismo.

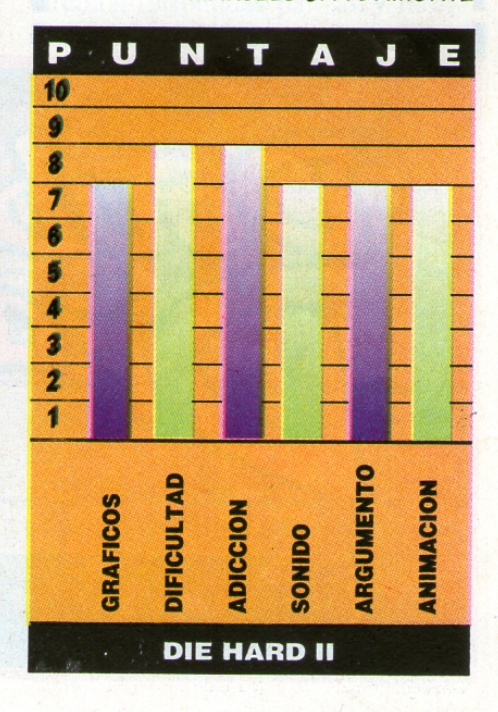
Este juego acepta placas de sonido y tiene una música electrizante que contribuye al clima de acción intensa del juego.

Se debe tener cuidado en algunas partes de no disparar indiscriminadamente, pues podremos herir o matar a personas inocentes.

Si desea convertirse en pistolero avezado sentado cómodamente enfrente de su computadora, aquí tiene una buena oportunidad.

Se puede jugar desde disco rígido o diskette y su protección es por manual.

MARCELO J. F. DAMONTE



DOUBLE DRAGON III

The Rosetta Stone de Interactivision

NI SIQUIERA EN LAS PELICULAS DE CHUCK NORRIS O BRUCE LEE, DE POR SI BASTANTE FANTASIOSAS EN CUANTO A LA CAPACIDAD DE COMBATE DE UNA PERSONA, ALGUIEN DEBIA ENFRENTAR TANTOS Y TAN PELIGROSOS ADVERSARIOS JUNTOS.

En el mundo de los juegos para PC y video games todo es posible. Los esforzados personajes son capaces de sobrevivir pruebas y situaciones imposibles de llevar a cabo en la realidad. Recordemos por ejemplo al GOLDEN AXE, en el cual podíamos ver como un minúsculo enanito con su hacha de doble filo era capaz de vencer a gigantes, dragones y toda clase de monstruos, con nuestra ayuda por cierto.

En este caso nuestro héroe deberá combatir con terribles luchadores, guerreros ninja, momias y malhechores que no aparecen de a uno sino en patota. Ni siquiera en las películas de Chuck Norris o Bruce Lee, de por sí bastante fantasiosas en cuanto a la capacidad de combate de una persona, alguien debía enfrentar tantos y tan peligrosos adversarios juntos.

Pero como estamos en el mundo de la fantasía, si somos lo suficientemente habilidosos con el teclado podremos llevar a cabo hazañas increíbles con nuestro personaje.



En este caso hay una misión, en la cual nos introduce una adivina al comienzo del juego, que consiste en conseguir tres piedras rosetas y luego llegar a Egipto para vencer a un formidable enemigo.

El juego comienza en los Estados Unidos en donde debemos vencer a una terrible patota de pandilleros que nos atacan con sus motos en un callejón típico de los barrios bajos, donde la violencia está a la orden del día. Si logramos sobrevivir a este ataque aparecerá un anciano que nos indica que debemos encontrar la primera piedra en China.

Este anciano aparece reiteradamente en el juego y nos va dando distintas pistas para llegar al final.



Así es que iremos viajando por el mundo (China, Japón, Roma, etc.) enfrentando distintos enemigos que siempre aparecen en barra armados con sables, flechas, estrellas ninja y toda clase de peligrosas armas.

Al comienzo del juego aparecerá un negocio en el cual podemos comprar distintas ayudas para lograr llegar al final. Estas ayudas consisten en trucos para pelear, mayor energía y poder en los golpes, armas y también personajes extras.

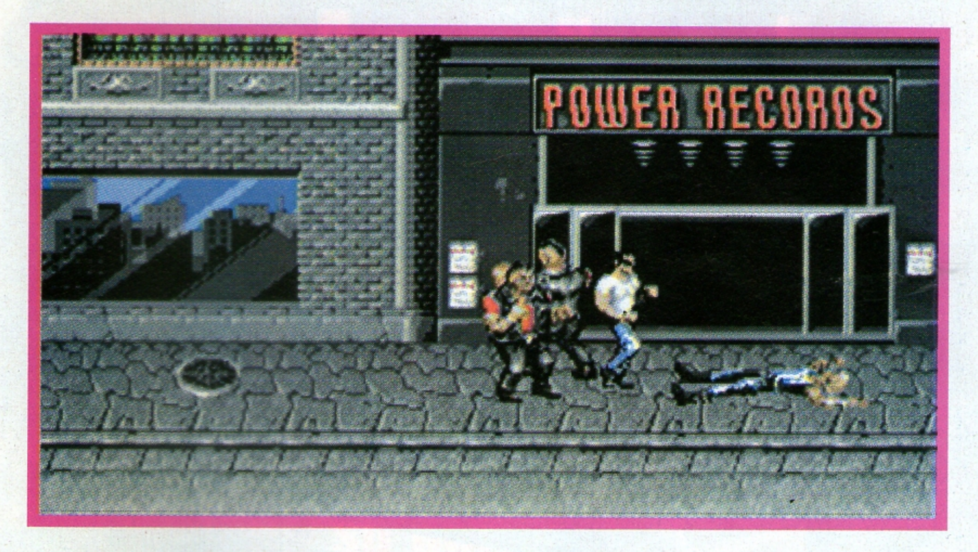
Estos personajes aparecen una vez que agotamos la vida o energía del personaje inicial, el cual se va transmutando en distintas personas, como un gigante rubio, un obeso y peligroso luchador o un karateca.

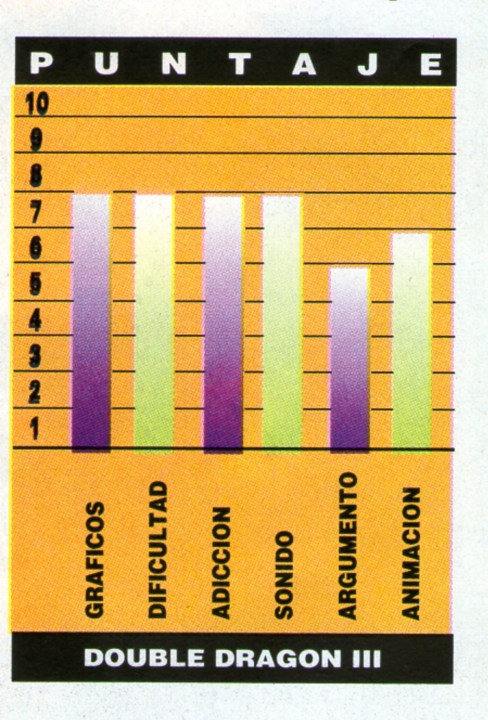
En otras pantallas tendremos acceso a estas tiendas y, para poder comprar lo que estimemos conveniente o necesario para completar nuestra misión, tendremos una cierta cantidad de monedas que deberemos administrar correctamente.

La sensación de realismo está bastante bien lograda y nuestro personaje utilizará varios golpes de los usados en las artes marciales.

Utilizando las teclas SHIFT y ENTER podremos combinar los puños con las patadas, y utilizándolas junto a las flechas del cursor podemos obtener saltos y patadas voladoras, que son bastante efectivas.







Cuando hayamos comprado trucos podremos realizar una patada giratoria muy peligrosa que derriba varios enemigos simultáneamente pulsando al mismo tiempo las teclas SHIFT y ENTER.

La patada voladora es uno de los golpes más eficaces en la mayoría de los casos.

Hay que tener cuidado en no dejarse aventajar por los adversarios, especialmente cuando vienen hacia nosotros saltando. Cuando personificamos al gigante resulta bastante cómico verlo utilizar la patada voladora ya que parece que estuviera bailando una extraña danza.

Los gráficos están bien logrados y para los amantes de la lucha el juego resulta muy adictivo.

El sonido para las tarjetas Sound Blaster o AdLib es de muy buena calidad y le brinda más realismo al juego. Requiere bastante tiempo de entrenamiento ya que hasta que le tomemos la mano en la lucha recibiremos furibundas palizas y moriremos muy rápidamente sin haber pasado de nivel.

Inicialmente conviene entrar al negocio y comprar trucos y luego ejercitarse usando la patada giratoria (SHIFT-ENTER), que correctamente utilizada nos librará rápidamente de los primeros enemigos.

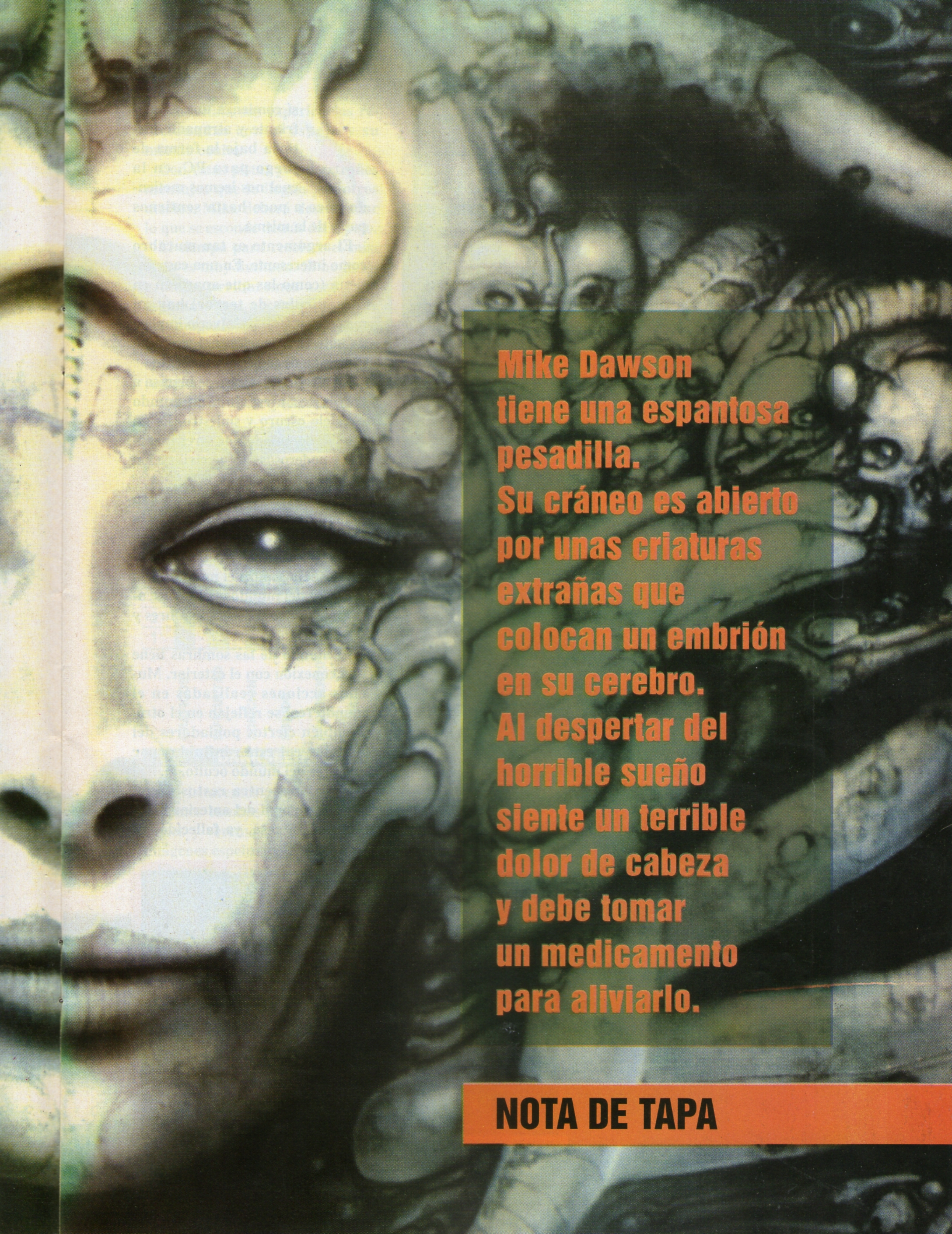
Se debe tener en cuenta que este truco estará disponible mientras el personaje "vive", y en la próxima vuelta ya no se contará con el mismo.

Recomendable para simular que estamos en los video juegos sin gastar ninguna ficha, y cómodamente instalados en nuestra casa.

MARCELO JUAN DAMONTE

DARKSEED

de Cyberdreams


Mike Dawson
tiene una espantosa
pesadilla.
Su cráneo es abierto
por unas criaturas
extrañas que
colocan un embrión
en su cerebro.
Al despertar del
horrible sueño
siente un terrible
dolor de cabeza
y debe tomar
un medicamento
para aliviarlo.
NOTA DE TAPA



Así comienza una escalofriante y atrapante historia bajo la forma de juego para PC, en la cual nos iremos metiendo poco a poco hasta sentirnos parte de la misma.

El argumento es tan macabro como interesante. En una casa antigua (como las que aparecen en las películas de terror) hay un misterio oculto. Resolverlo implica no sólo la salvación del protagonista sino de toda la humanidad.

En efecto, en la casa se ingresa a través de un espejo a un mundo paralelo oscuro y siniestro. Es un mundo dominado por seres malignos y poderosos de una civilización alienígena.

Los planes de estos seres son diabólicos y el protagonista de la historia (Mike) forma, sin saberlo, parte activa de estos planes.

El espejo separa el mundo de la realidad del mundo oculto y oscuro poblado de paisajes lúgubres y seres malignos.

El mundo de las sombras tiene una conexión con el exterior. Muchas acciones realizadas en el mundo real se reflejan en el otro. También ciertos pobladores del mundo real están influidos por los seres del mundo oculto.

Mike encuentra restos de un diario personal del anterior habitante de la casa, ya fallecido, en

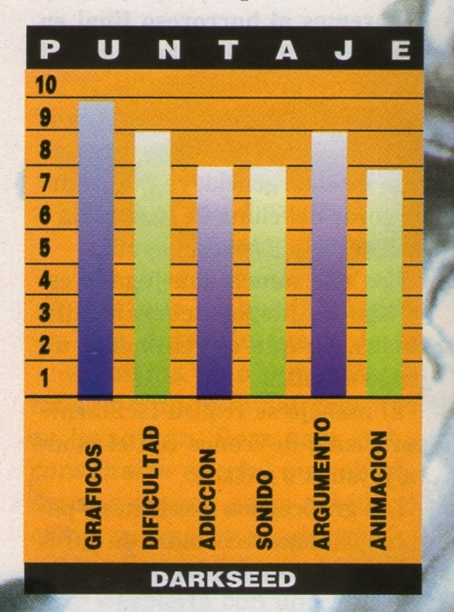
La invasión es inminente

donde relata sus experiencias relacionadas con el espejo y su mundo oculto.

Con estas pistas y con extraños mensajes que le llegan por otros medios, Mike deberá desentrañar lo que se esconde detrás del espejo.

El tiempo para resolver el misterio es muy limitado. Si no lo logramos, arribaremos a un final espantoso que nos hará recordar las imágenes de ALIEN (esto no es casualidad ya que parte de los creadores de la película participaron en esta historia).

Como en toda película de te-

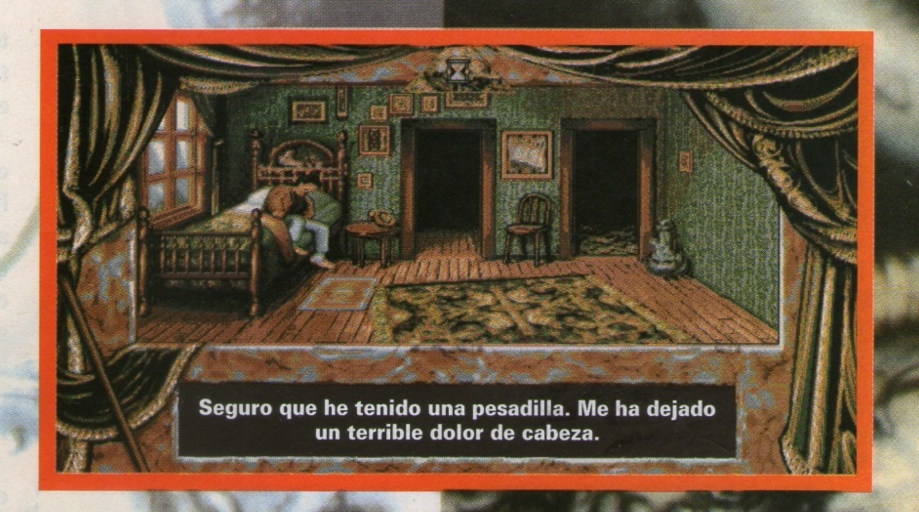


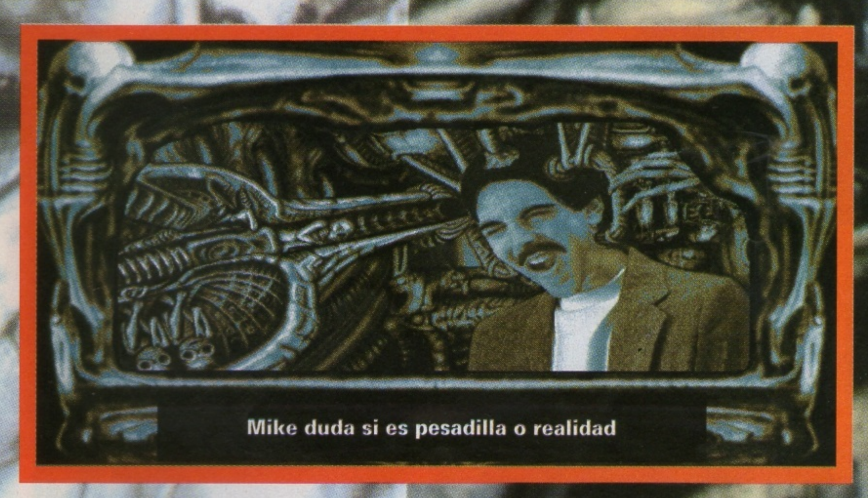
rror visitaremos cementerios, cavaremos tumbas en busca de secretos y veremos frecuentemente imágenes espeluznantes.

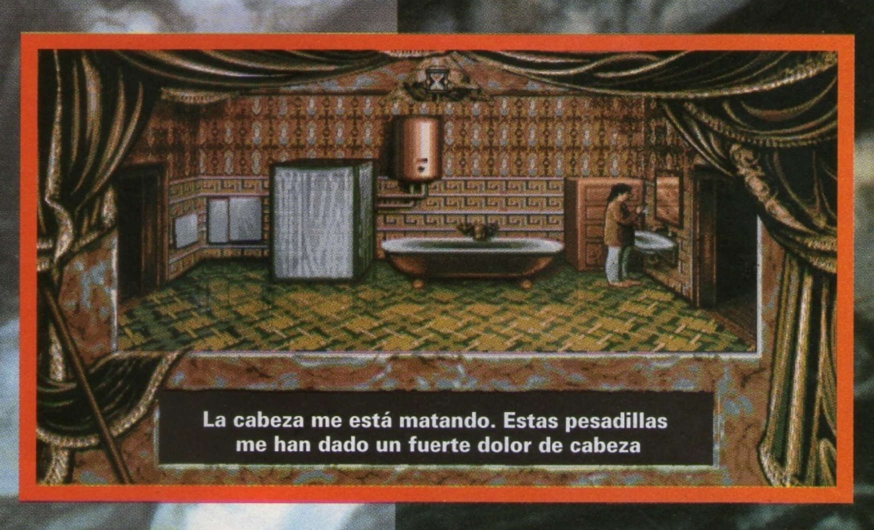
Siempre y cuando nos compenetremos en la historia, al jugar DARKSEED sentiremos la misma sensación de opresión y ansiedad que sentimos al ver las películas de ese tipo.

Todo en el juego (las imágenes con su tono sepia, la música y obviamente el argumento) es inquietante, al mismo tiempo que atractivo.

Esta es una historia inteligente, sin truculencias gratuitas pero con todo el horror necesario para lograr inquietarnos y buscar por









todos los medios resolver el misterio que se abate sobre la casa y el protagonista.

Esta tarea no es para nada sencilla. Será una dura prueba para los amantes de los juegos de aventuras experimentados, ya que aparte de correr una carrera contra el tiempo deberán aguzar su ingenio para darle uso a todos los elementos que encuentren, lo cual no es nada obvio en la mayoría de los casos.

Los errores se pagan caro. Si no ejecutamos correctamente ciertas acciones, nos veremos perdidos y llegaremos al horroroso final en donde el monstruo emerge del cuerpo del protagonista.

Los iniciados en estos juegos podrán utilizar las soluciones en caso de emergencia, ya que se debe gozar del clima de la historia e intentar resolverla sin ayuda.

Los que nunca han jugado este tipo de juegos deberán utilizarlas, ya que es realmente un juego difícil.

El manejo se realiza fácilmente por medio de íconos con el mouse, joystick o teclado.

Los gráficos son excelentes y parecen láminas recortadas de libros ilustrados de misterio. Los posee-

HARD REQUERIDO

80286, O MAYOR	SOUND BLASTER ROLAND, ETC.
HARD DISK 10 MB	TECLADO MOUSE JOYSTICK
IMPRESCINDIBLE	VGA

dores de plaquetas de sonido disfrutarán de un realismo cinematográfico, percibiendo todos los sonidos y voces, como así también disfrutarán de una excelente música que acompaña cada escena.

Se juega solamente desde el disco rígido y su instalación demora un buen rato. Hace uso intensivo de la memoria de la computadora y requiere tener el primer diskette puesto en la disketera para funcionar. Por suerte se pueden grabar los juegos, lo cual es muy aconsejable ya que el peligro acecha a cada instante.

SOLUCIONES

En este juego existe un "timing" que debe tenerse en cuenta. El protagonista se despierta a las nueve de la mañana y antes de las diez de la noche debe estar dentro de la casa para dormir allí, ya que no puede quedarse dormido fuera de la misma bajo pena de ser robado o de terminar como ya se imaginan. Para esto debe consultarse el reloj que obtendremos en una parte del juego como veremos más adelante.

Cuando comienza el juego, Mike despierta con una terrible jaqueca. Dirigirse al baño (puerta de la derecha) y tocar el botiquín para tomar una aspirina. Luego darse una ducha (hay que hacerlo todas las mañanas al despertarse, de lo contrario no podremos entrar a ningún negocio del pueblo ya que el protagonista debe cuidar su aseo).

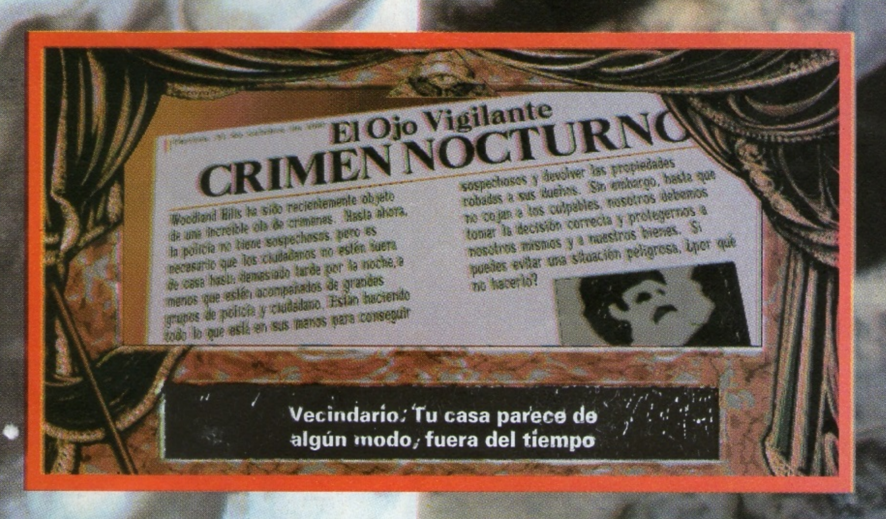
Comenzar a explorar la casa. En algún momento nos tocarán el timbre para dejarnos un paquete. Abrir la puerta en todos los casos en que esto ocurra.

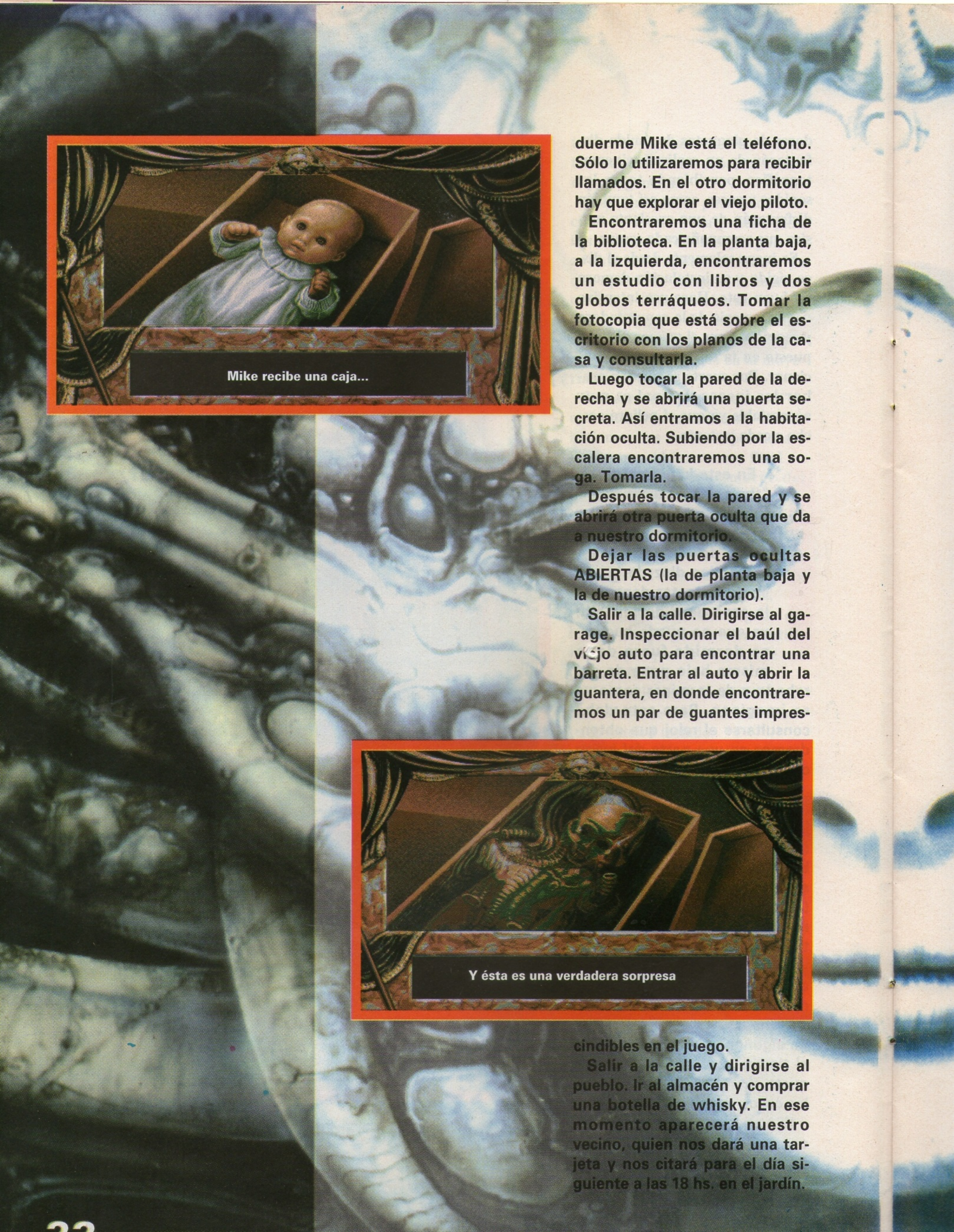
Si no estamos en el momento oportuno no podremos retirar el paquete en la puerta de la casa.

En la habitación en donde









Mike recibe una caja...

duerme Mike está el teléfono. Sólo lo utilizaremos para recibir llamados. En el otro dormitorio hay que explorar el viejo piloto.

Encontraremos una ficha de la biblioteca. En la planta baja, a la izquierda, encontraremos un estudio con libros y dos globos terráqueos. Tomar la fotocopia que está sobre el escritorio con los planos de la casa y consultarla.

Luego tocar la pared de la derecha y se abrirá una puerta secreta. Así entramos a la habitación oculta. Subiendo por la escalera encontraremos una soga. Tomarla.

Después tocar la pared y se abrirá otra puerta oculta que da a nuestro dormitorio.

Dejar las puertas ocultas ABIERTAS (la de planta baja y la de nuestro dormitorio).

Salir a la calle. Dirigirse al garage. Inspeccionar el baúl del viejo auto para encontrar una barreta. Entrar al auto y abrir la guantera, en donde encontraremos un par de guantes imprescindibles en el juego.

Y ésta es una verdadera sorpresa

Salir a la calle y dirigirse al pueblo. Ir al almacén y comprar una botella de whisky. En ese momento aparecerá nuestro vecino, quien nos dará una tarjeta y nos citará para el día siguiente a las 18 hs. en el jardín.

Ir a la biblioteca y entregarle la ficha del libro a la chica. Nos indicará en qué sector se encuentra el libro que buscamos. Tomar una horquilla de cabello que está en el piso de la biblioteca frente a la chica.

Dirigirse a la estantería indicada y tomar el libro verde. Encontraremos un trozo de diario personal. Leerlo.

Volver a la casa. En algún momento nos llamará la bibliotecaria para decirnos que tiene un libro para entregarnos. Cuando esto ocurra iremos nuevamente a la biblioteca y nos dará un libro.

Al abrirlo recibiremos un mensaje extraño que nos dirá que sintonicemos la frecuencia adecuada para recibir más mensajes. La única manera de realizar esto es ir cada tanto al garaje y escuchar la radio del auto. Allí recibiremos "ayudas" por radio un tanto misteriosas.

Al volver a la casa seguiremos explorando. En la habitación de la derecha encontraremos un espejo con un papel pegado. Leer el papel.

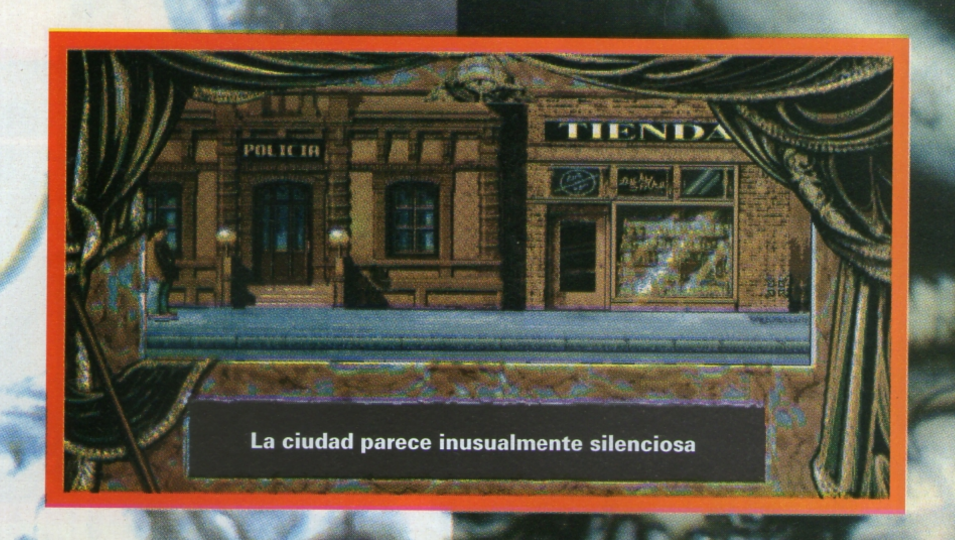
Ir a la planta alta y subir por la escalera hasta el altillo.

Usar la barreta en el baúl y abrirlo. Encontraremos otro pedazo de diario personal que tomaremos. Seguir moviendo el baúl hasta que podamos acceder a la terraza. Tomar el reloj que está al costado del baúl.

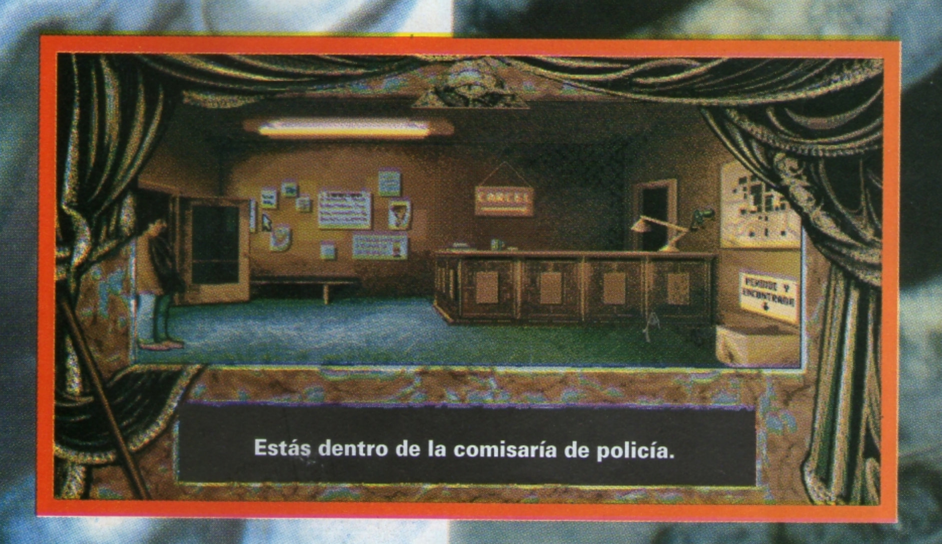
Salir a la terraza y atar la soga a la gárgola. Con esta soga podremos subir y bajar desde el jardín sin pasar por la puerta de la casa. Esto nos será muy útil más adelante.

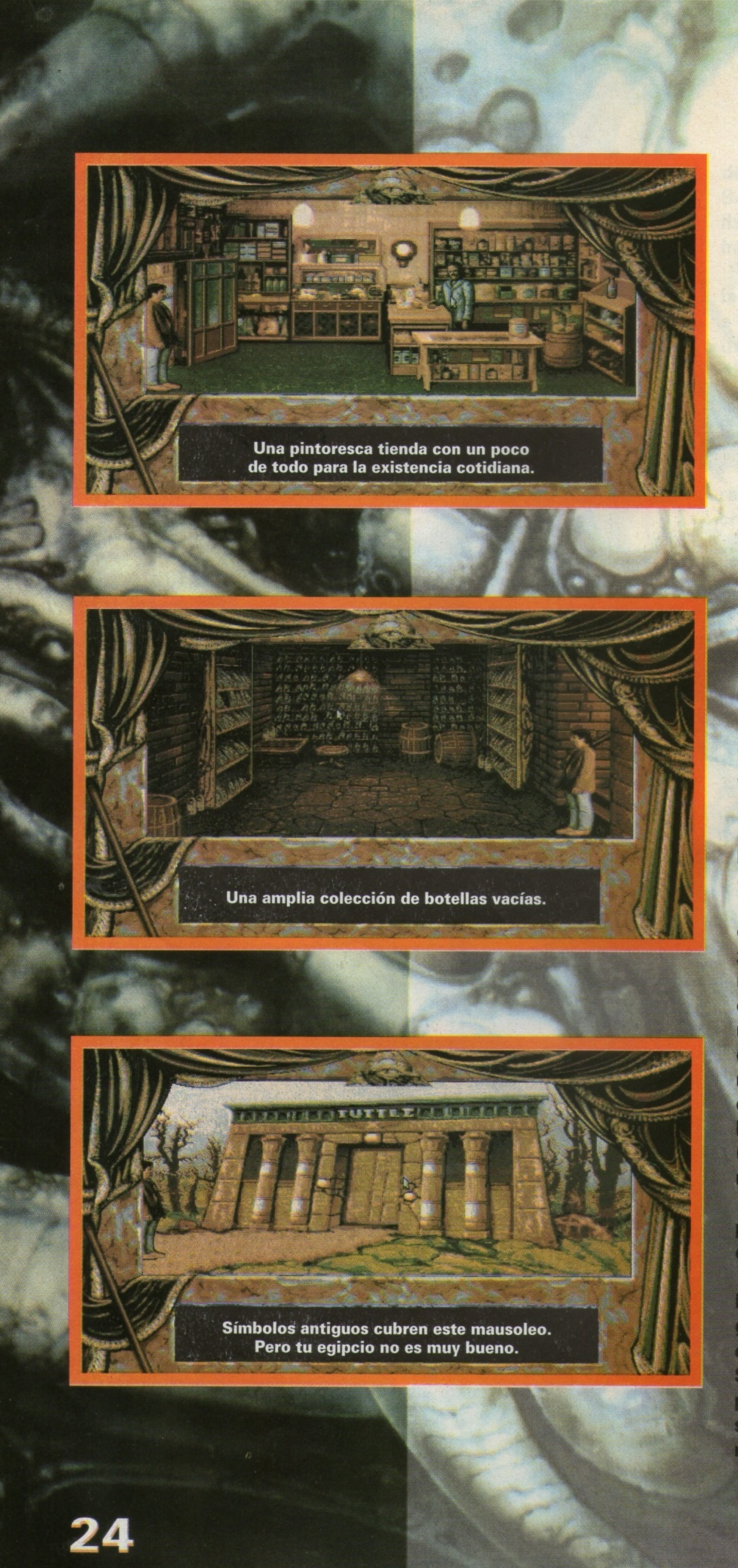
Darle cuerda al reloj (tocándolo) y consultar frecuentemente la hora a partir de aquí. Ya podemos ir a dormir.

En cuanto al tema de dormir, volvemos a recordar que no nos debe sorprender la noche (cerca








Una pintoresca tienda con un poco de todo para la existencia cotidiana.

Una amplia colección de botellas vacías.

Símbolos antiguos cubren este mausoleo. Pero tu egipcio no es muy bueno.

de las diez) fuera de la casa.

Si tenemos suficiente tiempo hasta las diez podremos seguir con las acciones que se mencionan a continuación.

De todas maneras, en el timing del juego está estipulado recibir un paquete de correspondencia por día (en total recibimos tres paquetes), con lo cual ciertas acciones están supeditadas a recibir esa correspondencia.

Luego debemos ir al cementerio que está hacia la izquierda de la casa.

Dirigirse a la cripta que dice "Tuttle" en su parte superior.

Tocar las manijas que aparecen a la izquierda, centro y derecha de la entrada, en ese orden, y se abrirá la puerta.

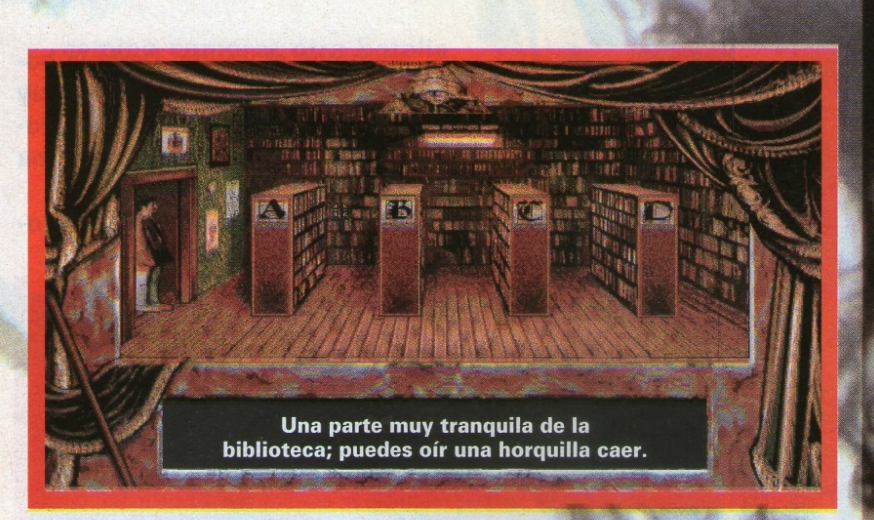
Ir al lugar donde están las urnas e inspeccionarlas hasta encontrar una llave de reloj. Volver a la casa y abrir el reloj del living con la llave. De esa manera veremos una placa de bronce con un nombre grabado (Keegan).

Al segundo día el cartero nos dejará un paquete con un pedazo de espejo adentro. Utilizar el mismo en el agujero del espejo que está en el living; de esa manera se activará y podremos entrar y salir del espejo para dirigirnos al mundo alien. Antes de entrar al espejo verificar que las puertas secretas de la casa (la del estudio y la del dormitorio) se encuentren abiertas.

Entrar al espejo y dirigirse al primer túnel que aparece a la derecha de la pantalla.

Seguir el pasillo pasando por la pared de calaveras hasta llegar a un lugar en donde se encuentran unos planos. Mirarlos. Seguir hacia adelante (estas puertas se abren si las puertas secretas de la casa en el mundo real están abiertas).

Llegaremos a una terraza en



Una parte muy tranquila de la biblioteca; puedes oír una horquilla caer.

donde encontraremos un par de largavistas. Mirar el paisaje con los mismos.

En la pared hay una palanca. Utilizar los guantes seleccionando el ícono de los mismos y tocar la palanca (si se toca sin guantes el final será triste).

Volver por el camino hasta la pared de las calaveras. Allí encontraremos una abertura nueva en la pared. Entrar y seguir siempre hasta la izquierda hasta encontrar una pala que tomaremos.

Volver al mundo real y dirigirse al cementerio. Dirigirse a las tumbas que están a la derecha de la cripta hasta hallar la correspondiente a Keegan.

Cavar en la misma hasta hallar otro pedazo de diario personal con información muy interesante.

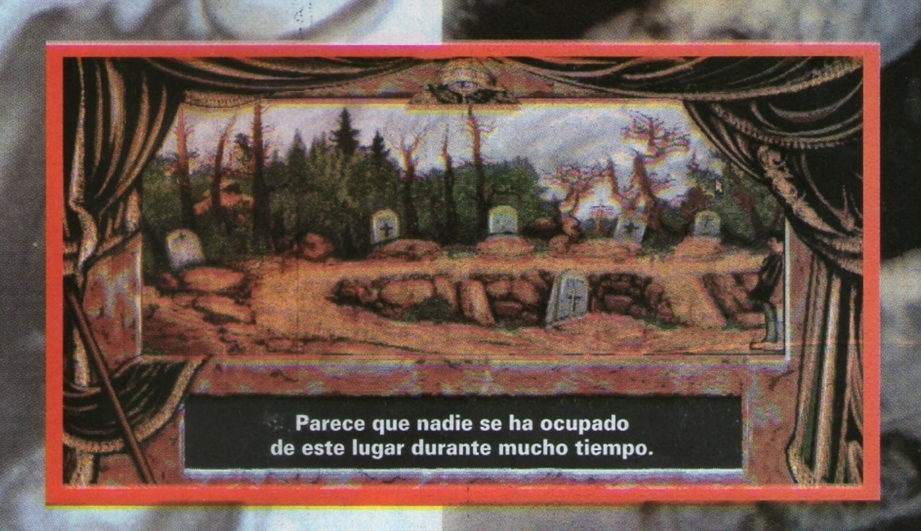
Volver hacia la casa. En algún momento nos llevarán presos.

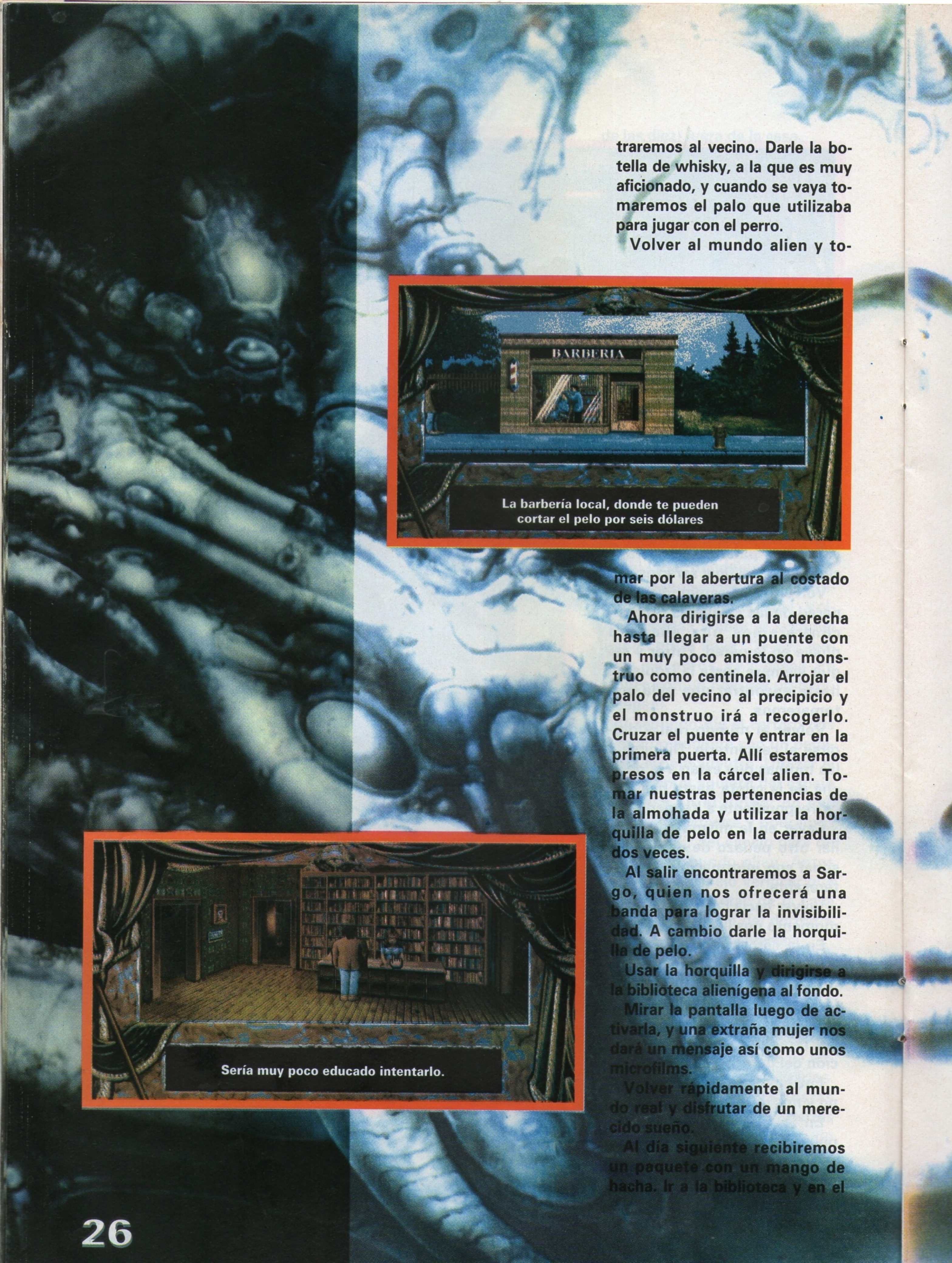
En la cárcel debemos esconder TODOS los objetos que nos permita el juego debajo de la almohada sin omitir ninguno. Tomar el jarro y golpear las rejas para llamar la atención del guardia.

Entregarle la tarjeta del vecino y nos dejará libres.

En la sala de la estación de policía tomar el arma.

Después de las seis de la tarde ir al jardín en donde encon-


Parece que nadie se ha ocupado de este lugar durante mucho tiempo.



traremos al vecino. Darle la botella de whisky, a la que es muy aficionado, y cuando se vaya tomaremos el palo que utilizaba para jugar con el perro.

Volver al mundo alien y tomar por la abertura al costado de las calaveras.

La barbería local, donde te pueden cortar el pelo por seis dólares

Ahora dirigirse a la derecha hasta llegar a un puente con un muy poco amistoso monstruo como centinela. Arrojar el palo del vecino al precipicio y el monstruo irá a recogerlo. Cruzar el puente y entrar en la primera puerta. Allí estaremos presos en la cárcel alien. Tomar nuestras pertenencias de la almohada y utilizar la horquilla de pelo en la cerradura dos veces.

Al salir encontraremos a Sargo, quien nos ofrecerá una banda para lograr la invisibilidad. A cambio darle la horquilla de pelo.

Usar la horquilla y dirigirse a la biblioteca alienígena al fondo.

Mirar la pantalla luego de activarla, y una extraña mujer nos dará un mensaje así como unos microfilms.

Volver rápidamente al mundo real y disfrutar de un merecido sueño.

Al día siguiente recibiremos un paquete con un mango de hacha. Ir a la biblioteca y en el

Sería muy poco educado intentarlo.

camino comprar otra botella de whisky.

Utilizar la lectora de microfilms; recibiremos una importante ayuda.

Nuevamente en la casa ir al sótano al que accedemos por la cocina.

Explorar el piso hasta encontrar una baldosa floja con un agujero en el centro. Tomarla y mirar nuevamente el piso. Encontraremos unas llaves.

Ir al garaje y echar whisky en el tanque del auto.

Luego entrar al mismo y ponerlo en marcha con las llaves.

Debemos salir dejando el auto en marcha, es decir sin sacar las llaves.

Entrar a la casa por medio de la soga y dirigirse al mundo espectral.

Ingresar por el costado de la pared de calaveras y seguir hacia la izquierda por varias pantallas, hasta encontrar el salón de los ancianos.

Seguir a la sala siguiente y poner la baldosa agujereada en la abertura en donde se concentran las energías de los extraterrestres (debajo de su computadora).

Una vez energizada la baldosa unirla al mango del hacha y formar un martillo especial.

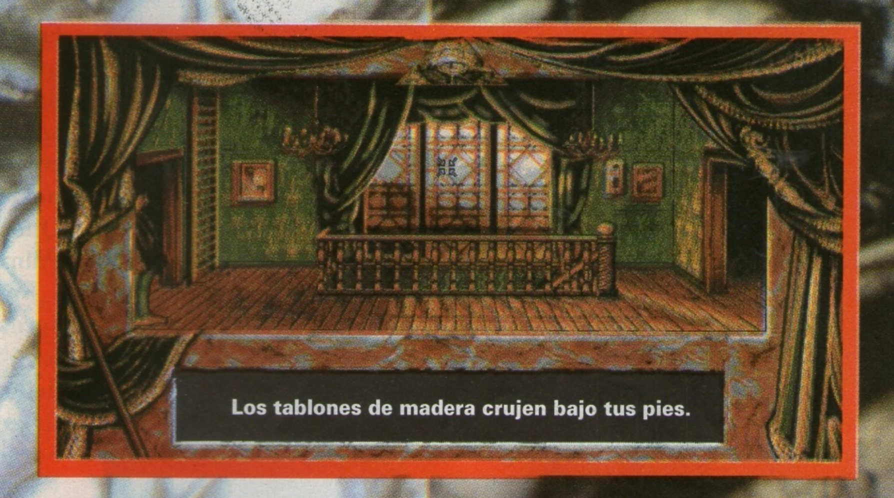
Salir del lugar y dirigirse hasta una sala, en donde encontramos una consola con un paisaje extraterrestre. Al costado de la sala veremos una palanca. Moverla USANDO LOS GUANTES.

Al salir del mundo alien tomar el martillo y romper el espejo para llegar al final del juego.

Esperamos, queridos amigos, que con su fuerza e inteligencia consigan vencer a los extraterrestres y salvar a la humanidad.

MARCELO DAMONTE

Esta desvencijada habitación
te prodece escalofrios

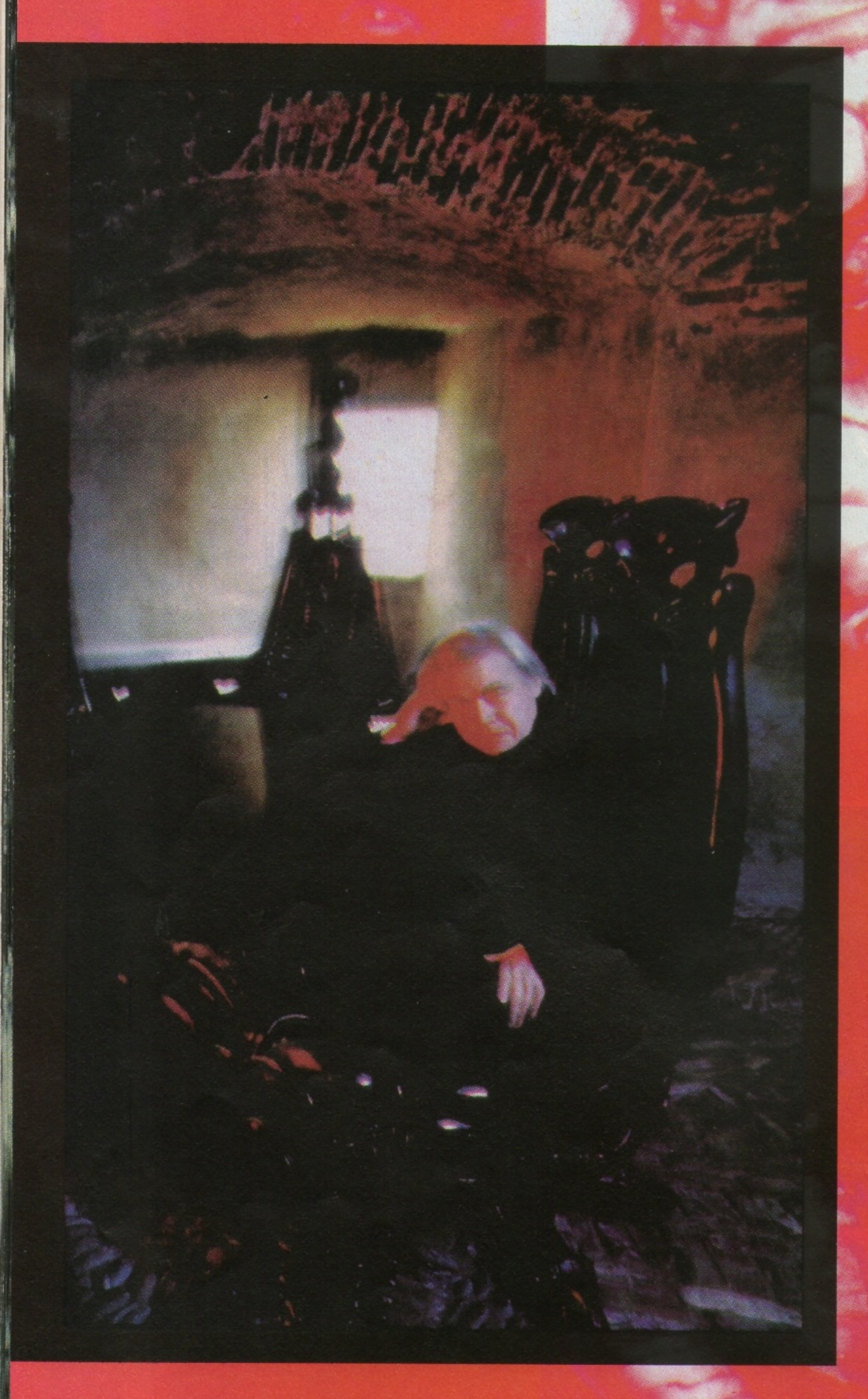


Los tablones de madera crujen bajo tus pies.



La vieja cocina y una
oscura entrada al sotano

HR GIGER



Recuerdo cuando yo era adolescente, allá por el '72 o '73, la época en la que usábamos el cabello largo, y en el colegio nos obligaban a cortarlo y habíamos creado mil maneras distintas de disimularlo, y también cuando vestidos con vaqueros "bombillas" y remeras desteñidas recorríamos las disquerías, el Centro Cultural del Disco o Broadway, y comprábamos discos o cassettes de grupos de rock como Deep Purple, Yes, Queen, Pink Floyd, Emerson, Lake & Palmer, etc.

Entre las bandas de rock existía una verdadera competencia por las tapas de los álbumes, y uno de los que llevaban la delantera era el grupo Yes, hasta que llegó la tapa del album "Brain Salad Surgery", de Emerson, Lake & Palmer, y éste fue el primer contacto que tuve con H. R. Giger.

Toda la obra de este creador está basada en una atmósfera diabólica, mezclada con el sexo y la muerte, y es inagotable la producción de imágenes de alta calidad de diseño, detallistas y fantásticas, por él ideadas.

Giger mantiene una relación muy directa con lo éxitos del cine de ciencia ficción, ya que él fue el creador de los monstruos e imágenes diabólicas de Poltergeist y Aliens, este último film premiado con el Oscar de la Academia de Hollywood.

Junto a su amigo, Salvador Dalí, marcaron una época en el arte de la plástica y muchas veces fueron criticados por romper con los esquemas que se mantenían hasta ese momento. Puede ser que sus obras gusten o no, pero lo que no se puede discutir son el talento y la creatividad.

Cuando Giger fue tentado para realizar esta aventura, Darkseed no llegaba a convencerlo por la calidad de gráficos que presentaban las primeras pruebas, ya que se realizaban en VGA baja resolución, pero luego aceptó cuando volvieron a mostrarle las pruebas en una resolución mayor, es decir en 640 por 350 y con tan sólo 16 colores; lo de los colores no le interesó demasiado ya que en la mayoría de sus obras utiliza grises, celestes verdosos y óxidos. La imagen de la mujer que se encuentra en la portada del juego Darkseed es la misma que ilustra nuestra tapa, y pertenece a la actriz que fuera amante del prestigioso creador, Li Tobler; ella luego cayó en una profunda depresión que la condujo al suicidio.

Esta es una muestra más de cuán importante es el mundo de los video juegos, ya que los podemos adquirir y jugarlos, o tan sólo observar la obra de grandes de la plástica en nuestras computadoras.

LA VIDA DE UN GRAN CREADOR

Giger nació el 5 de febrero de 1940, en la ciudad de Chur (Suiza), y ya desde temprana edad lo apasionaban los lugares oscuros, por ese motivo comenzó a vestirse de negro, y el lugar donde pasaba mayor cantidad de tiempo jugando era debajo de una mesa en su habitación donde apenas llegaba la luz.

Desde muy pequeño lo atraía el sexo opuesto, pero en aquella epoca no estaba muy bien visto que los niños tuvieran mucho trato con las niñas.

En el jardín de infantes, cuando los chicos se portaban mal los hacían arrodillar y rezar frente a un Cristo ensangrentado, y les decían que los culpables de la crucifixión de Jesús eran ellos con sus malas acciones.

Cuando tiempo más tarde su amigo Fritz Billeter le preguntó por qué le gustaba ver correr sangre, él respondió que la culpa la tenía aquel Cristo ensangrentado del jardín de infantes.

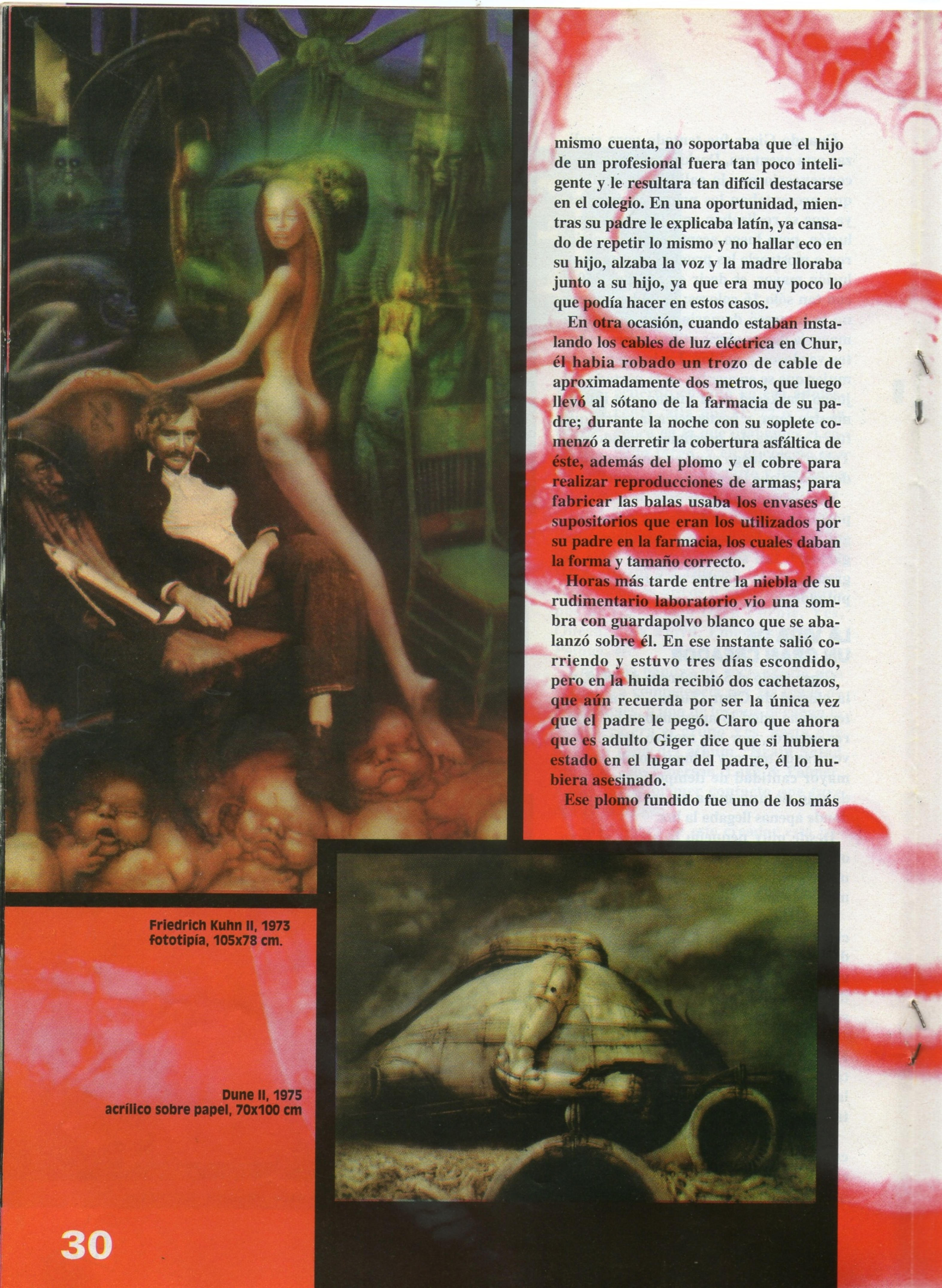
El estudio nunca fue su fuerte y frecuentemente cambiaba de especialización en el secundario para evitar tener que repetir el año. Su padre, como él



Debbie II, 1981, acrílico sobre foto, 100x100 cm



Paisaje XIV, 1973, acrílico sobre papel/madera, 100x70 cm.



mismo cuenta, no soportaba que el hijo de un profesional fuera tan poco inteligente y le resultara tan difícil destacarse en el colegio. En una oportunidad, mientras su padre le explicaba latín, ya cansado de repetir lo mismo y no hallar eco en su hijo, alzaba la voz y la madre lloraba junto a su hijo, ya que era muy poco lo que podía hacer en estos casos.

En otra ocasión, cuando estaban instalando los cables de luz eléctrica en Chur, él habia robado un trozo de cable de aproximadamente dos metros, que luego llevó al sótano de la farmacia de su padre; durante la noche con su soplete comenzó a derretir la cobertura asfáltica de éste, además del plomo y el cobre para realizar reproducciones de armas; para fabricar las balas usaba los envases de supositorios que eran los utilizados por su padre en la farmacia, los cuales daban la forma y tamaño correcto.

Horas más tarde entre la niebla de su rudimentario laboratorio vio una sombra con guardapolvo blanco que se abalanzó sobre él. En ese instante salió corriendo y estuvo tres días escondido, pero en la huida recibió dos cachetazos, que aún recuerda por ser la única vez que el padre le pegó. Claro que ahora que es adulto Giger dice que si hubiera estado en el lugar del padre, él lo hubiera asesinado.

Ese plomo fundido fue uno de los más

Friedrich Kuhn II, 1973
fototipía, 105x78 cm.

Dune II, 1975
acrílico sobre papel, 70x100 cm

caros de la historia si se tiene en cuenta todas las personas que trabajaron durante días para sacar el hollín de todas las botellitas que había en la farmacia; que él supone que hasta en la actualidad podrían aparecer en algún estante de la vitrina pequeños frascos cubiertos de negro hollín, aceitoso y pegajoso.

En 1966 conoció a Li Tobler en el lugar en donde estudiaba teatro, el estudio de K. Rellstab de Zürich. Con ella vivió hasta 1975, año en que ésta se suicidó. Li había marcado una época en la vida del creador la que algunos críticos consideran como la mejor.

En 1973 realizó la portada del álbum de Emerson, Lake & Palmer y en 1978 la portada del disco de Debbie Harry.

R. Scott le había encargado, allá por el año 1978, el diseño del monstruo de Alien. Hans Ruedi Giger admiraba el profesionalismo y los extremos cuidados en los detalles que ponía el director de la película en cada una de las escenas.

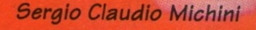
Uno de los secretos de este film fue el hecho de que ninguno de los actores había visto al monstruo anteriormente a la filmación, ni tampoco sabían muy bien cuándo haría su presentación. De esta manera se logró un realismo destacable en la escena en donde Alien hace su *triunfal* aparición.

Junto a Mia, su nueva pareja, viajaron a los Estados Unidos para recibir el Oscar por su participación y realización de los diseños de "Alien, el Octavo Pasajero".

Luego de este film también produjo los espíritus de la película Poltergeist II.

Giger, en la actualidad, se encuentra realizando el proyecto del film Alien III y exponiendo sus obras en salas de arte de todo el mundo.

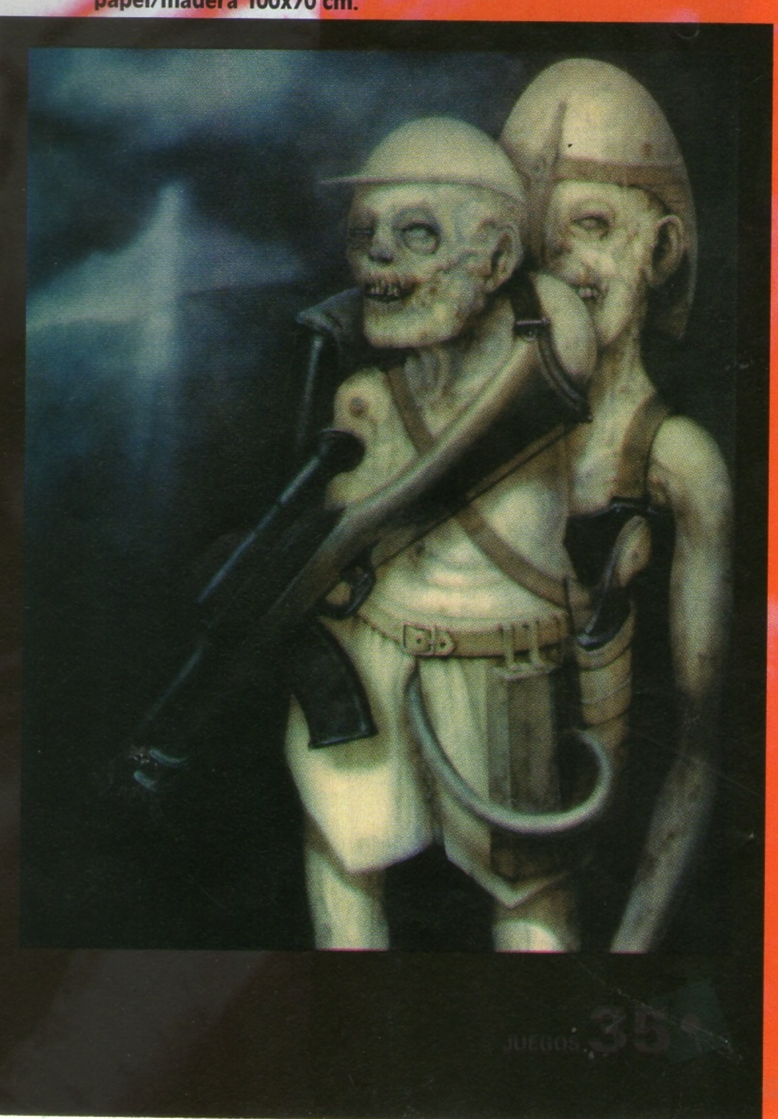
Este creador de inagotable inspiración, a primera vista ofrece una imagen de personalidad totalmente satánica, pero conociendo un poco más de cerca su vida no es tan así y, como queda demostrado en los relatos de su catálogo, H.R. GIGER HR+, posee un excelente sentido del humor. Pero cuando se trata de un gran artista, lo que menos nos debe importar es su vida privada.


Sergio Claudio Michini



Portada del disco Brain Salad Surgery II, de Emerson, Lake & Parlmer,1973, acrílico sobre papel/madra, 34x34 cm.

Safari, 1973-76, acrílico sobre papel/madera 100x70 cm.

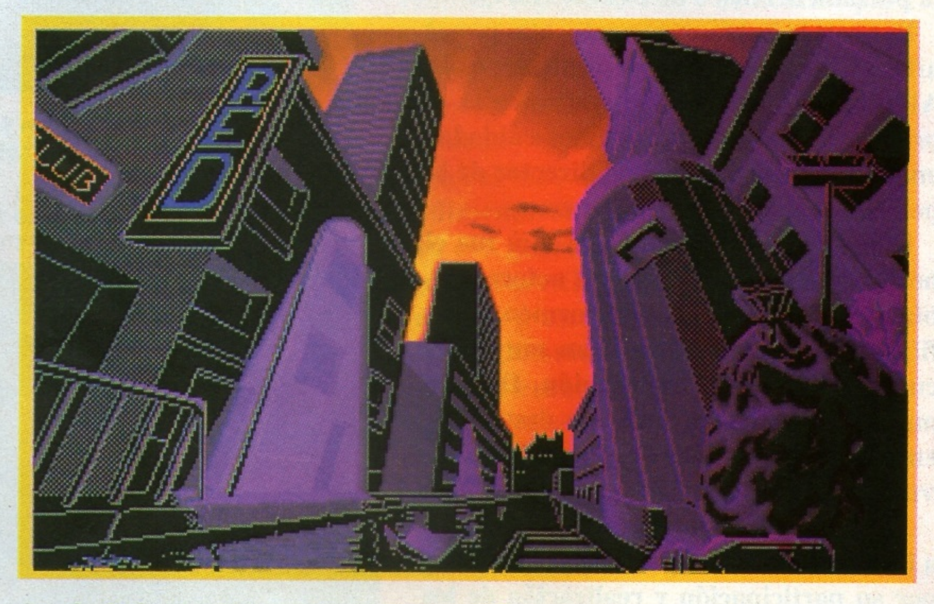


FASCINATION VGA

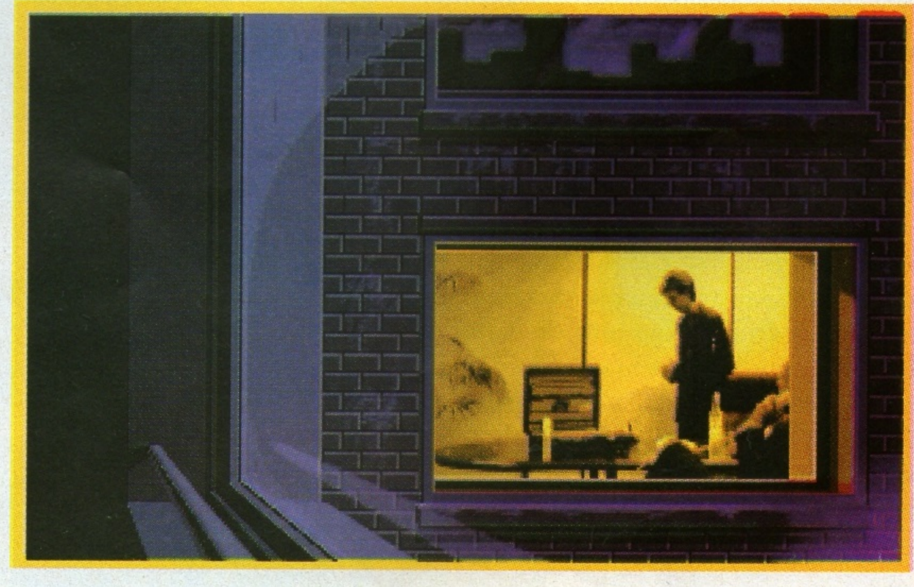
de Tomahawk

En esta oportunidad nos encontramos con un juego de aventuras europeo bastante particular. Decimos particular porque en él tenemos una mezcla de historia policial con un toque de erotismo. Antes de comenzar a jugarlo es conveniente ver la introducción, ya que utiliza imágenes digitalizadas animadas, lo que lo hace virtualmente espectacular. Esta señorita, de nombre Doralice, deberá resolver un caso bastante misterioso, con asesinatos y pociones secretas incluidas. Cuando comienza la primera escena, si se elige con el mouse el baño, nuestra heroína lucirá su cuerpo por un rato hasta que decidamos cortar la escena.

Esta secuencia no es necesaria para el desarrollo del juego y está agregada como para darle un condimento más. Podemos comparar este juego a LOST IN LOS ANGELES –ya comentado en esta revista–, en el sentido de su contenido algo "adulto". Fuera de este aspecto, la historia es muy interesante y atrapante desde el comienzo, ya que con muy pocas pistas iniciales deberemos desentrañar una trama bastante compleja, que nos hará recorrer diversos escenarios, como una hermosa piscina, una boutique bastante lujosa, un laboratorio muy siniestro, un estudio de fotos eróticas y una mansión con muchos secretos. El manejo del personaje resulta fácil utilizando el mouse y explorando la pantalla en busca de objetos útiles. Por suerte el juego se puede grabar, lo cual como siempre es aconsejable en este tipo de aventuras, ya que el final puede ser triste si cometemos ciertos errores. Los gráficos son aceptables, pero no siguen la espectacularidad que tiene



La ciudad está aparentemente tranquila.



Desde una ventana se ve una oficina.

la presentación. La solución no es muy difícil si se es bastante detallista y algo ingenioso, pero de todos modos en algunos momentos el juego nos presenta pistas o consejos para poder continuar.

Existen dos versiones de esta aventura, una para todas las tarjetas y la segunda sólo para VGA, cuya presentación es muy buena.

SOLUCIONES

La acción comienza en el hotel de KEY BISCAYNE:

Tomar el portafolios y accionar la combinación hasta obtener las letras AARGH. Una vez abierto tomar el cepillo de dientes eléctrico.

Abrir el cajón y tomar el adaptador. Luego enchufar el cepillo al tomacorriente, conectarlo a 110 V y hacerlo funcionar. Aparecerá un frasquito secreto.

Mirar la guía que se encuentra bajo el mueble y llamar al teléfono que ésta indica.

Desenchufar el cepillo de dientes y enchufar la heladera. Abrirla y poner agua de la jarra en la cubetera. Esconder el frasco dentro de la cubetera.

Salir al hall del hotel y tomar el cospel del cenicero. Mirar en la pila de diarios hasta obtener el teléfono del presidente de la compañía.

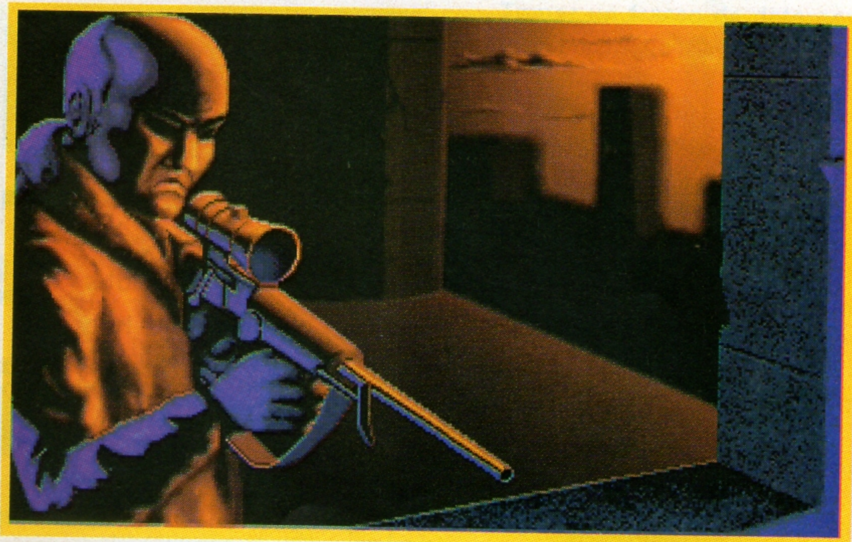
Tomar el portallavero que está sobre la mesa y dárselo a la chica recepcionista, quien nos dará una llave del vestuario.

Volver a la habitación y llamar al teléfono que encontramos en el hall. Nos darán un código para ingresar en el edificio (ANOTARLO).

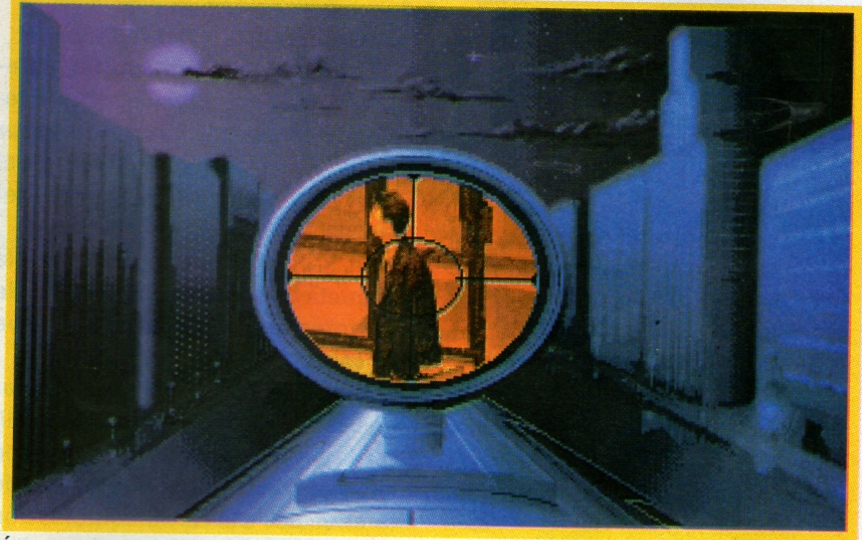
Ir a la pileta. Hablar con los personajes que aparecen y éstos nos entregarán una linterna. Tomar el sombrero y dárselo a la chica. Accionar el switch que está debajo del sombrero y tomar el aro que está en la pileta.

Ir al vestuario y abrir la gaveta con la llave que tenemos. Tomar el walkman y desarmarlo con el cospel. Tomar la pila y usarla en la linterna.

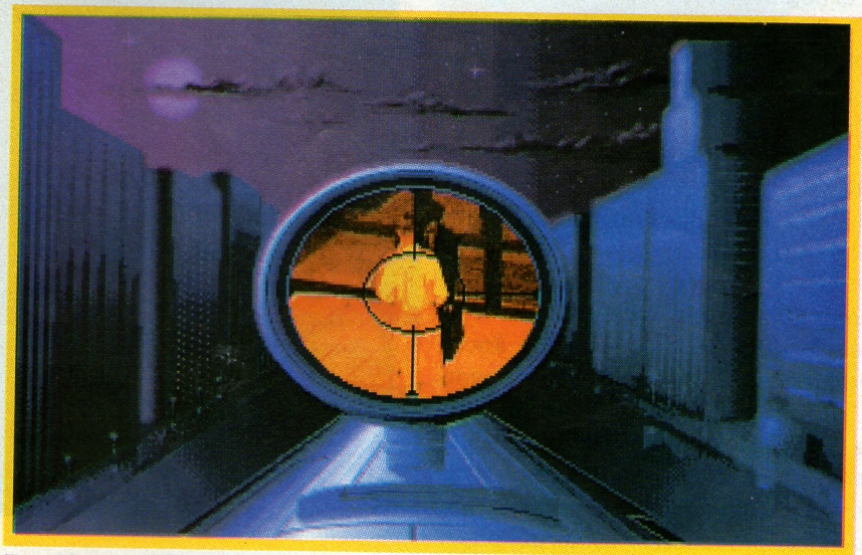
Volver a la pileta y pedir café. Guardarse un terrón de azúcar.



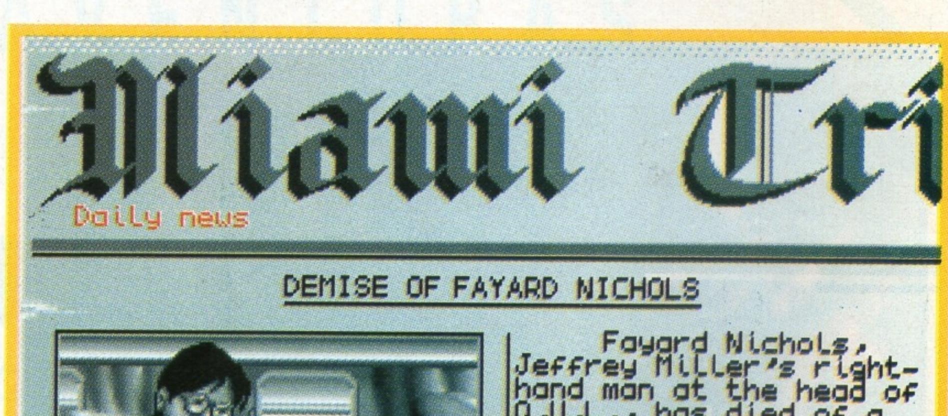
Y desde el otro lado de la calle, el asesino.



Él está en la mira...



Esto no está en los planes del asesino.





El periódico de la mañana anuncia...

Salir del hotel y dirigirse a las oficinas. Usar el código que tenemos anotado.

Darle el azúcar al perro guardián y tomar la llave que aparece.

Hablar con el empleado y salir.

Ir a la cabina telefónica y llamar al teléfono que encontramos en el hotel; nos darán otro código de acceso.

Ir a la playa de estacionamiento y usar la llave en el armario.

Utilizar la linterna para alumbrarlo y mirar hasta encontrar una percha y un gancho que traba la puerta. Al encontrar el delantal tomar las llaves del coche.

Tratar de abrir el coche. Hablar con el hombre que está tirado en el piso.

Patear la rueda del coche y el mismo se podrá abrir. Revisar el auto hasta encontrar una tarjeta magnética.

Usar la tarjeta en la máquina de acceso a las oficinas; introducirla e ingresar el código que nos indicaron.

En el edificio revisar el cadáver. Tomar su pañuelo y revisarlo. Encontraremos un microcasette.

Prender la luz del velador. Tocar los libros hasta descubrir una puerta secreta. Tomar el grabador y utilizarlo con el casette bajo la luz del velador (el grabador se activa con la luz).

En la casa de modas ir a los diferentes probadores. Tomar un papel que se encuentra en el piso y luego tomar un zapato del otro probador.

En uno de los probadores veremos una puerta privada. Abrirla teniendo la precaución de no hacer sonar la campana que tiene en el borde superior (explorar con el mouse).

En la habitación oculta tomar la etiqueta suelta. Debajo de una de las fotos encontraremos una llave de candado. Tomarla.

Mover las cajas hasta encontrar una caja cerrada con candado. Utilizar la llave y mover la palanca con el zapato. Abrir la puerta utilizando la etiqueta. Utilizar la combinación con las letras D.O.C.

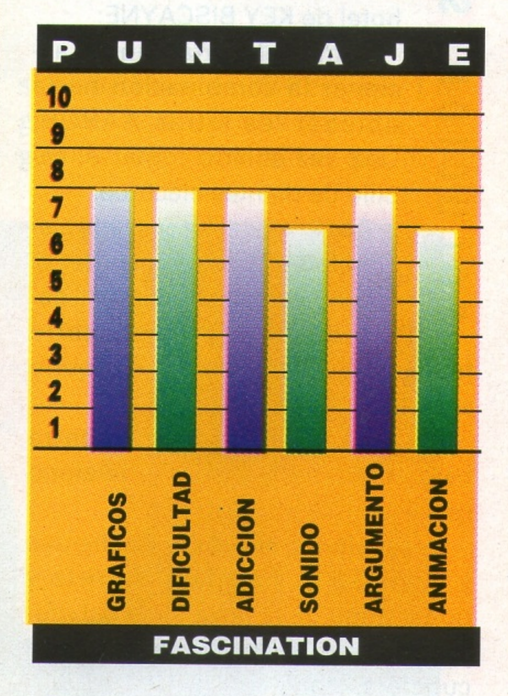
Entrar al laboratorio secreto. Activar el contestador, rebobinarlo y escuchar los mensajes. Volver a rebobinarlo y borrarlos. Revisar el guardapolvo y tomar la máscara y la llave que están en su bolsillo.

Tomar un escalpelo.

Usar la llave en el armario.

Tomar la jarra con los frascos secretos.

Romper la tapa con el zapato.



Revisar y tomar las fotos que están en un estante.

Dirigirse al hotel. En la habitación revuelta tomar la caja con chocola-



Esta aventura contiene acción, suspenso, erotismo



En cuarto del hotel, debemos ocultar la cápsula

tes. Tomar el frasco vacío que se encuentra frente a la cama.

En el piso hay una credencial de un bar que debe tomarse.

Llamar a recepción y salir. Al encontrarnos con el inspector observar la gata que tiene sobre su cuerpo. Observar el nombre que tiene colgado en una medalla.

Darle chocolates a la gata.

Hablar con el inspector (tener cuidado con los diálogos porque pueden hacernos perder el juego). No se le debe dar demasiada información y no mentirle demasiado.

Cuando el inspector se retira tomar el papel que está en el piso. Habrá un número de cuatro dígitos. Revisar la revista con chicas hasta encontrar la otra parte del número en un rincón de una hoja.

Mostrarle la credencial del club a la recepcionista y ella nos dará un buen consejo.

Llamar al teléfono que resulta de juntar los dos papeles (el del piso y el de la revista).

Una vez en el estudio de fotos observar el auto de la entrada, encontraremos un billete de diez dólares.

Dirigirse a la puerta de servicio y revisar la basura.

Deslizar la foto debajo de la puerta. Usar el escalpelo en la cerradura y luego tomar la llave del piso.

Abrir la puerta y estaremos en una cocina. Tomar el amoníaco y la soda cáustica. Abrir una puerta inferior hasta que salga el recipiente de residuos.

Tomar un frasco de detergente que se encuentra en una puerta superior.

Tomar un trapo de piso. Mojarlo en la canilla y colgarlo de un gancho a la derecha.

Tomar un recipiente y ponerlo sobre la mesada. Ponerse la máscara y mezclar los tres ingredientes (soda cáustica, detergente y amoníaco). Abrir la puerta de la alacena y colocar el recipiente del lado de afuera. Cerrarla y poner el trapo mojado para sellar la abertura.

Dialogar con la fotógrafa que nos dará un anillo.

Ir al club nocturno. Tomar el diario que se encuentra al costado de la basura.



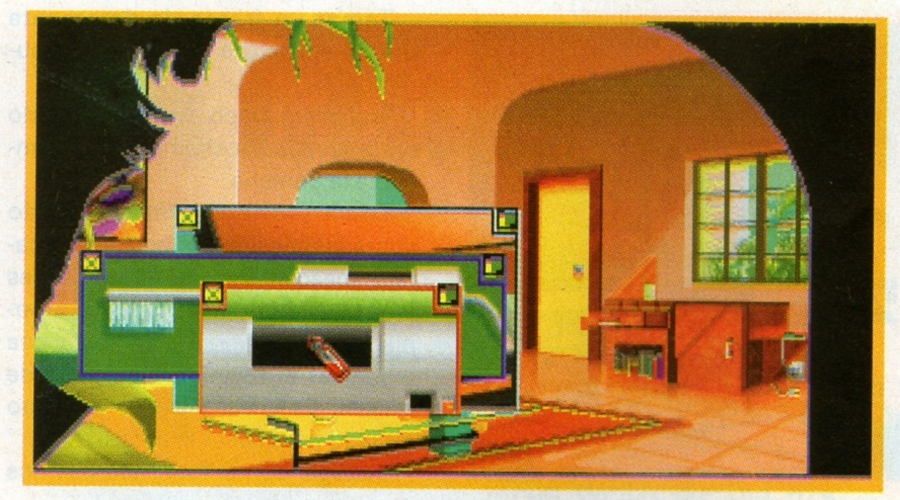
Darle el carnet al portero y luego el billete de diez.

Al hablar con el hombre dentro del club tratar de seducirlo hasta lograr que vaya a su departamento. Una vez en el mismo convidarle con el chocolate. Cuando se duerma revisar su cuerpo y usar el colgante junto con el que poseemos. Tomar su anillo.

Ir a la otra habitación. Quitar el parche de la estatua del pirata. Prender la luz de la pecera y tomar el alimento para peces. Echarlo por la abertura y encontraremos una



En el maletín está el escondite.



La cápsula la encontramos en el compartimento secreto.



En el hall del hotel podemos encontrar varias pistas.



Junto a la piscina tomaremos un buen café.

perla. Para tomarla buscar en el piso y encontraremos un artefacto adecuado para evitar a las pirañas.

Usar la perla en el ojo vacío del pirata. Tocar al loro y tomar el cigarro.

Usar el cigarro en la boca del pirata. Usar el anillo con el sello de la calavera para activar la salida secreta.

Hablar con el policía manteniendo reserva y dirigirse al baño.

Revisar dos veces el tacho de basura hasta encontrar una jeringa. Usar la jeringa en el frasco con formalina. Tomar la crema de afeitar.

Mover los azulejos hasta encontrar una puerta secreta. Tomar el frasco de spray y llenarlo con formalina.

Ir a ver al inspector y utilizar el spray para desmayarlo.

Dirigirse al cuarto con el órgano.

Utilizar el anillo en el microscopio y leeremos una fecha de nacimiento. Utilizar la linterna con el microscopio y aparecerán unas letras.

Tocar los cuadros hasta que aparezca uno con un botón.

Activar el botón. Usar la rueda zodiacal hasta que coincida con el signo correspondiente al mes de la fecha que observamos.

Activar el órgano. Para tocar la melodía debemos seguir la secuencia de las letras que aparecieron en la linterna.

Por ejemplo, si aparece BADG+E significa SI LA RE SOL SOSTENIDO MI. La correspondencia entre las notas es:

A	B	C	D	E	F	G
LA	SI	DO	RE	MI	FA	SOL

(Si al lado de la nota aparece un signo "+", indica que hay que tocar esa nota "sostenida").

Si se toca correctamente se abrirá el pasaje secreto.

Una vez en la prisión poner los diarios que fuimos juntando sobre la mesa y tomar el encendedor que posee el prisionero.

Prenderle fuego a los papeles y... FIN DEL JUEGO

MARCELO DAMONTE

ULTIMA UNDERWORLD

de Origin

A partir del lanzamiento del Wing Commander la firma ORIGIN ha pasado a ocupar unos de los primeros lugares en el mundo del video game. Los excelentes gráficos, la animación y el sonido convirtieron a este juego en uno de los favoritos de los usuarios de PC.

Sin embargo, esta empresa no se ha dormido en los laureles y creó un programa que tal vez para muchos supere ampliamente a todos los juegos de acción y aventuras conocidos.

En esta ocasión no se trata de derrotar a una raza de seres extraterrestres ni nada por el estilo; la descripción más acertada de este programa podría ser: juego arcade interactivo de acción e ingenio.



Garamonm le habla a Abatar.

LA HISTORIA

Abatar, uno de los hombres más fieles del rey de Britania, comienza a tener una serie de sueños, en los cuales se manifiesta su antiguo amigo y maestro Arbanus.



El guardia observa por la ventana como se llevan a la princesa.

A través de estos sueños le hace saber a Abatar que un malvado demonio que controla a todo el bajo mundo pronto raptará a la hija del rey para entregársela a Timball, un poderoso mago que desea tener el completo control sobre Britania y su gente.

El monarca ordena vigilar día y noche a la princesa, pero pese a todos los esfuerzos los demonios logran secuestrar a la joven y llevarse a Timball.

El Rey no puede saber si Abatar tiene que ver o no con la desaparición de la princesa, así que ordena que éste sea conducido a las mazmorras (o bajo mundo), y si él es culpable jamás podrá salir de allí, en cambio si es inocente los espíritus de los antiguos guerreros acudirán a su llamado y le ayudarán a rescatar a la joven princesa, derrotar a Timball y acabar con el demonio.

IMPORTANTE

Con esta nota tratamos de facilitarle el juego, por esa razón sólo marcamos la ubicación de los objetos más importantes, sin embargo será de mucha utilidad que recorra todos los niveles de punta a punta de esta manera podrá recoger llaves, anillos e incluso comúnicarse con los distintos personajes.

EL JUEGO

Antes de entrar al juego usted deberá elegir a su personaje, que puede ser hombre o mujer, y podrá también elegir el nivel de juego (fácil o difícil), e inclusive podrá dotarlo de cualidades tales como: ser un excelente luchador, mago, nadador, etc. Noso-

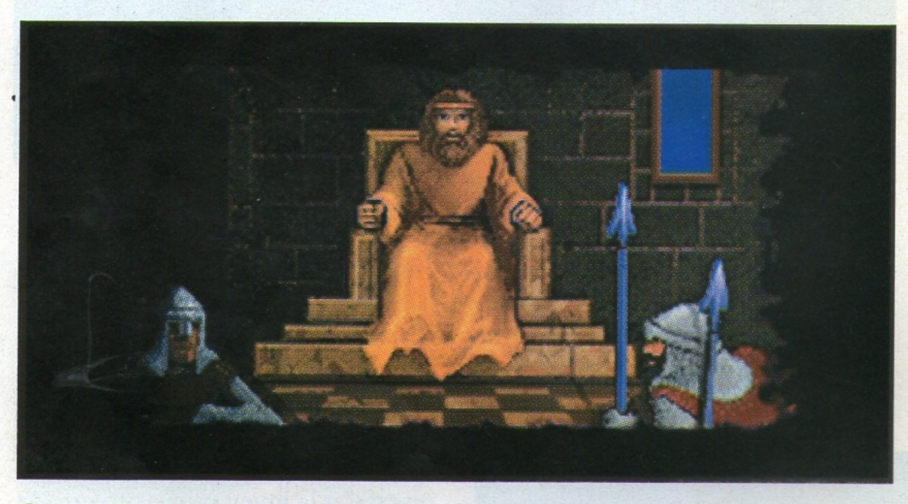
tros le recomendamos luchador, ya que las demás habilidades las aumentará con la experiencia y a través de ciertas palabras mágicas o mantras, las cuales se muestran en el recuadro. Además, juntando todas las piedras "runstone" dispondrá de un completo arsenal mágico.

Una vez realizado esto comenzará el juego. Ahora usted se encuentra en un pasillo sumamente oscuro y a su derecha puede ver un panel con íconos, los cuales creemos no necesitan explicación.

A la izquierda puede ver un dibujo del personaje seleccionado y una serie de círculos. Los de abajo sirven para poner las bolsas, mochilas u otros objetos que se recojan; en los que se encuentran al lado de cada mano podrá poner armas y escudos, y los que están en la parte superior son para colocar antorchas, velas o faroles.



El guardia aguarda por instrucciones.



Samendi enjuicia a Abatar.

Muy cerca suyo podrá ver una bolsa, tómela y colóquela en uno de los círculos inferiores; al abrirla usted encontrará una antorcha la cual, al ser colocada en el lugar correspondiente, creará un círculo de luz alrededor suyo. También encontrará comida, un cuchillo y, lo más importante, un mapa. Pero atención, no se trata de un mapa ordinario sino de un automapa; si lo mira verá que no hay nada marcado dentro de él. Si camina unos cuantos pasos y vuelve a mirarlo, verá que su recorrido quedó registrado sobre el mismo. Y además podrá anotar datos que le serán de suma utilidad si se ve obligado a volver a algún lugar.

Ahora es conveniente que se acostumbre al movimiento de la pantalla; ya habrá notado que el scroll del juego es muy similar al del Wolfenstein 3D, con la salvedad de que aquí se maneja el doble de gráficos y que la posición del cursor determina la velocidad del movimiento, que puede ir desde arrastrar los pies hasta correr.

NIVEL 1

En este nivel no hay mucho que buscar, lo primero son algunas llaves que se hallan en distintas bolsas que irá encontrando por el camino, el cual no está libre de enemigos. Lo ideal en estos primeros encuentros es huir, por lo menos hasta encontrar un cuarto en cuyo interior encontrará una planta de plata. Tómela y siempre que se vea en peligro siémbrela, así si el personaje muere volverá a aparecer junto a dicha planta con toda la energía recuperada.

Es importante que no ataque a todo lo que se mueve, si ve a alguien o algo, trate primero de hablar y, si esto no resulta y es atacado, entonces sí defiéndase.

No abandone este nivel hasta no haber juntado la planta y las llaves (al



Samendi ordena a los guardias detenera abatar.

menos dos). Si encuentra la escalera que lo lleva al siguiente nivel anote su posición en el mapa y continúe buscando. En su camino encontrará también armas, escudos y armaduras que pueden ser de cuero, metal y la más fuerte (y pesada), de plata.

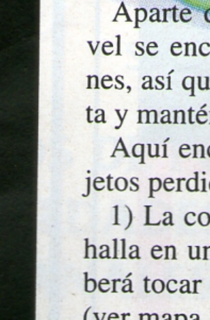
Sus recorridos lo conducirán inevitablemente a la guarida de los goblins verdes y a la de los grises, ambas razas están en guerra desde hace años. De los goblins verdes deberá conseguir la receta del guiso favorito de los troll (ver mapa 1) y un par de llaves. Esto último puede hacerlo pacientemente charlando con ellos, o bien por la fuerza.

RUNSTONE (HECHIZOS)

CREAR COMIDA = IN MANI YFERN
LUZ = IN LOR
FUEGO 1 (DEFENSA) = ORT JUX
RESISTIR ATAQUE (ALGUNOS MINUTOS) = BET IN SANCT
PARA VOLAR MAS RAPIDO = REL DES POR
DISPARAR BOLAS DE LUZ AL ENEMIGO = ORT GRAV
RESTAR VELOCIDAD AL ENEMIGO = REL TYM POR
VISION NOCTURNA = QUAS LOR
ABRIR ALGUNAS PUERTAS CERRADAS = EX YELM
INYECTAR VENENO AL ENEMIGO = NOX MANI
RESISTIR AL FUEGO = SANCT FLAM
CURA DE VENENO = AN NOX
FUEGO 2 = POR FLAM
DEFENSA CONTRA DISPAROS = GRAV SANCT POR
REVELAR LA NATURALEZA DE UN OBJETO = ORT WIS YLEM

NIVEL 2

Aquí encontrará gran cantidad de enemigos, trate de acabar con todos ya que esto aumentará considerablemente su experiencia y también crecerá su destreza en el manejo de las armas y hechizos.



Las colinas de Britania.

También encontrará unos mineros montañeses sumamente amigables que con gusto lo ayudarán e intercambiarán mercadería; pero atención: no intente robarles nada porque si lo hace no dudarán en atacarlo y perderá valiosos aliados. Entre estos hombres se encuentra SHAK, un hábil herrero que por un precio justo repara su armadura, armas e incluso los anillos mágicos que encuentre en el camino. Así que marque en el mapa la posición de la casa de Sack, así siempre podrá volver en caso de necesidad.

Su misión en este nivel será la de matar a un monstruo que habita en las minas. El mismo se encuentra en unas cuevas al sudoeste (ver mapa 2).

Una vez concluida la misión busque al rey de los mineros y cuéntele que ha acabado con la criatura; éste, agradecido, le dará una valiosa herramienta, la cual podrá canjear por la valiosa información en el nivel cuatro.

Antes de pasar al siguiente nivel es importante que tenga en cuenta que su personaje debe alimentarse y dormir; para lo primero sólo tiene que buscar comida o intercambiarla, para dormir busque un saco, que es algo que se parece a un barril acostado. Y no deje de visitar los templos y recitar los distintos mantras (recuadro 1).

NIVEL 3

Este el hogar de unos hombres lagarto llamados "Lizardmen", estos tienen prisionero a Murgo, un aprendiz de mago amante de lo ajeno. Los lagartos son muy amigables pero no toleran el robo, así que deberá convencerlos de liberar a Murgo, tarea un tanto complicada ya que hablan una extraña lengua. El mago le ayudará traduciendo las frases, pero si usted no tiene paciencia vea el recuadro 2.

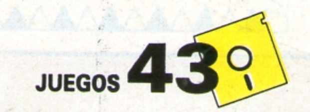
Aparte de los Lizardmen este nivel se encuentra atestado de ladrones, así que plante la semilla de plata y manténgase alerta.

Aquí encontrará cuatro de los objetos perdidos:

1) La copa de la maravilla que se halla en una isla. Para obtenerla deberá tocar una melodía con la flauta (ver mapa 3).

2) Avance hasta el lugar marcado como puerta secreta; para poder abrirla primero tendrá que observar la pared hasta que la puerta se haga visible. Al abrirla encontrará una palanca y al tirar se abrirá un pasaje secreto que lo conducirá hasta la primera mitad de la espada de la justicia.

3) Busque a ZAK (un caballero totalmente loco) y exíjale que le en-



SOL SOFT

Hardware & Software

Todo lo que Usted perdio en las vacaciones

NOVEDADES EXCLUSIVAS

>> WAX WORK <<
>> NEW LEMMINGS II <<
>> SUPER FIGHTER <<
>> X-WING / INCA <<
>> FIRST SAMURAI <<
>> SUPER CAULDRON <<
>> WAX-WORKS <<
>> SIM. LIFE <<
>> WING COMMANDER III <<

EQUIPOS Y JUEGOS DE PC AT 286 386 486

Av. GAONA 3572
Tel: 611-2444

MS COMPUTACION

TODOS LOS JUEGOS PARA...

- ✓ PC
- ✓ Amiga
- ✓ Commodore
- ✓ Family Game
- ✓ Atari

Novedades Semanales

ESTE AVISO VALE
$ 5. (en juegos)
FIRMA ____________
Válido hasta el 7/4/93

Acércate a MS COMPUTACION

Av. La Plata 998 - Tel: 922-1405 Cap.
Av.Santa Fe 3673 L 13 (S) Tel: 72-2720 Cap.
Roque Sáenz Peña 328 Pto. Madryn

RICHAR SOFT

COMPUTER STORE

LA TIENDA DE COMPUTACION MAS SURTIDA EN

INSUMOS - PLAQUETAS
MONITORES - EQUIPOS
TODAS LAS CONFIGURACIONES
RIGIDOS - IMPRESORAS

JUEGOS PARA PC
AMIGA - COMMODORE
MSX Y SPECTRUM

FAMILY GAME
VENTA Y ALQUILER

AV. NAZCA 2741
TEL Y FAX: 503-3640
501-3241





Computadoras
Video Juegos
Software-Shareware
Insumos-Accesorios
Club de Usuarios
Abonos de Grabacion
Servicio Tecnico

Un lugar en Centro del Oeste con todo para la Computacion y los Video Juegos

9 de Julio 316 / 322
629 - 7693

WIROMA COMPUTACION

XT (Usada)	u$s 200	HD 80 Mb.	u$s 380
AT 12	u$s 435	HD 100 Mb.	u$s 450
AT 12 + HD 40 Mb.	u$s 720	HD 120 Mb.	u$s 480
AT 20 F. Bco 14"	u$s 420	HD 200 Mb.	u$s 605
AT 20 + HD 40 Mb. F. B. 14"	u$s 680	HD 330 Mb.	u$s 1295
AT 386 SX 25 Mhz. 1Mb.	u$s 600	HD 870 Mb. SCSI Completo	u$s 1850
AT 386 DX 25 Mhz. 1Mb.	u$s 700	FX 1050 c/cable	u$s 750
AT H386 DX 33 Mhz. 4Mb.	u$s 780	LX 1050 c/cable	u$s 630
AT 386 DX 40 Mhz. 4Mb.	u$s 845	LX 810 c/cable	u$s 350
AT 486 DX 33 Mhz.	u$s 1455	GX 200 c/cable	u$s 290
AT 486 DX-2 50 Mhz.	u$s 1580	KIT color	u$s 90
HD 40 Mb.	u$s 240	VGA c/256 Diferencia en máquina	u$s 350
		SVGA c/512 Diferencia en máquina	u$s 450

PAQUETE DE NOVEDADES DE AMIGA U$S 15 PAQUETE DE NOVEDADES C 64 U$S 30

MONITOR 1084 D...U$S 480 **MONITOR 1084 SD2...U$S 580**
AMIGA SPANISH...U$S 580 **AMIGA BONUS PACK.U$S 700**

AGENTE OFICIAL AMIGA
TODO EL HARDWARE Y SOFTWARE
REPRESENTANTE OFICIAL DE FOTOMANUAL
Ahora tenemos 1000 el Shareware
AGENTE AUTORIZADO NUGGET

AMIGA DC..u$s 660
CON MODULADOR, JOYSTICK Y JUEGOS DE REGALO: INDIANA JONES 3, F-40 PURSUIT, F-18 INTERCEPTOR, KINDWORDS.

NUGGET Microsoft





ALDUS. Peter Norton CROSSTALK COMMUNICATIONS SYMANTEC.

AMIGA 4000 25 MHz. HD 120 6Mb.	u$s 5830	HD P/A-500 85 Mb. + 0-8 Mb.	
AMIGA 2000 HD/1	u$s 2450	Expansión + PWR S/M	u$s 960
AMIGA 3000 16 MHz. HD 50	u$s 3615	Digital Sound GVP	u$s 220
AMIGA 3000 25 MHz. HD 50	u$s 4942	Action Replay MKIII	u$s 265
AMIGA 3000 T 25 MHz. HD 200	u$s 5530	Digiview 4.0 PAL	u$s 345
CDTV	u$s 1500	Expan. 512 Kb.	u$s 100
MONITOR 1084 SD1	u$s 550	Expan. 0-4 Mb. s/m	u$s 200
MONITOR 1950	u$s 954	Supraram 500 0-8 Mb. c/2 Mb.	u$s 480
MONITOR 1960	u$s 954	Modulador NTSC	u$s 75
DRIVE EXTERNO	u$s 195	Modulador PAL/N	u$s 95
DRIVE INTERNO	u$s 175	Modulador PAL/B	u$s 95

ABONATE A NUESTRO SERVICIO DE CLIENTES PARA ASEGURARTE TODAS LAS NOVEDADES
TAMBIEN TENEMOS "MSX" Y "SPECTRUM"; NO ABANDONAMOS A NUESTROS CLIENTES

Servicio Técnico propio HOME,PC y VIDEO. Envios al interior de Hardware y Soft. Venta al Gremio

Todos los precios son con IVA incluído - Factura oficial - Garantía escrita - Despacho y estampilla de Aduana

BME. MITRE 272 - RAMOS MEJIA
TE/FAX:656-6483 Horario 9:30 a 13 y 16 a 19:30



MIND COMPUTERS

JUEGOS

Más de
- 1000 títulos
. en Juegos para PC
- 200 Juegos para
. Windows
- 500 programas

Excelente !!

con Garantías

Los mejores precios

1993 NOVEDADES
JUEGOS PARA PC

AV SANTA FE 2729 LOC. 18 CAP. FED.



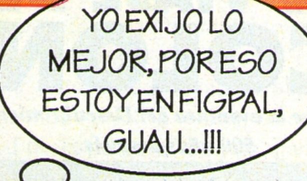
PC - AMIGA

- ULTIMA UNDERWORLD II
- DRAGON'S LAIR III
- MI POBRE ANGELITO II
- STREET FIGHTER II PLUS

NUESTROS PRECIOS SON LOS MAS BAJOS DE PLAZA

NOVEDADES SEMANALES
ENVIOS AL INTERIOR
(FAX: 322-5837)
OFERTA POR PAQUETE

LIBERTAD 1172 LOC. 13



Games by
FIGPAL SOFT

Ud. ya nos conoce tenemos todo y mucho más...

PC-XT/AT, C-64/128, AMIGA

*LA MEJOR ATENCION
*CATALOGOS SIN CARGO
*MAS DE 5.000 TITULOS
*GARANTIA DE CARGA
*NOVEDADES TODAS, PERO TODAS LAS SEMANAS
*LOS MAS SEGUROS ENVIOS AL INTERIOR
*VISITENOS DE NADA SIRVE ARREPENTIRSE

HACETE AMIGO DE FIGPAL..!!'

RECORDA QUE ESTAMOS, PARA OFRECERTE LO MEJOR, LO MAS NUEVO Y AL MEJOR PRECIO, NO LO DUDES ACERCATE...!!!

CHILE 2530 - (1227) Cap. Fed. Tel/Fax 942-0153
Congreso Lunes a Sabados de 10 a 20 Hs.





ORO Y PLATA COMPUTACION



* FAMILY GAME * SEGA MEGADRIVE

JUEGOS DE PC :
NOVEDADES
SEMANALES.

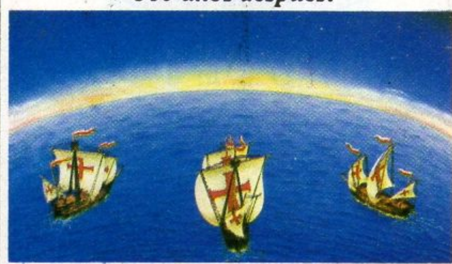
AT 386 DX 40/60 CACHE 128 + MOUSE $ 760
VIDEO BLASTER..$ 600
< IVA INCLUIDO >

Sistemas comerciales a medida

Av. Fco. BEIRO 3426 Tel: 503-8256
DEVOTO

EL VIAJE DE COLON

Revive la aventura del Descubrimiento 500 años después.



CARACTERISTICAS

Simulador de navegación a vela con varios niveles seleccionables, según la dificultad de la navegación, obstáculos, etc.
El programa es adecuado tanto para lobos de mar de 10 años, como solitarios navegantes de 100, dado que dispone de varios niveles seleccionables según la dificultad de la navegación, obstáculos y demás sorpresas que te esperan.



SOFTWARE
EQUIPAMIENTO Y
TELECOMUNICACIONES

Florida 537 Piso 1º Local 430 (Galería Jardín)
(1049) Bs. As. Tel. y Fax: (541) - 393-7047

JUEGOS PC

Todos los juegos comentados en esta revista



Keller
Servicios Informáticos
Mitre 982 Subsuelo
253-2459

QUILMES



No hay nada mejor...

Yerbal 2413 CAPITAL FEDERAL
Frente a Plaza Flores
Teléfono - Fax: 612-2559

Todas las NOVEDADES para tu PC XT - AT
Venta de Equipos e Insumos
Planes de Financiación

Club de Usuarios de FAMILY GAME y SEGA MEGADRIVE

Venta de Soft y Equipos
FAMILY GAME - SEGA MEGADRIVE
SUPER NINTENDO - AMIGA
SPECTRUM - MSX - COMMODORE

Te esperamos de Lunes a Viernes en el Horario de 9:30 a 20:30 Hs.
y los Sábados de 9:30 a 15:00 Hs.

CADA 5 JUEGOS TE LLEVAS 1 GRATIS

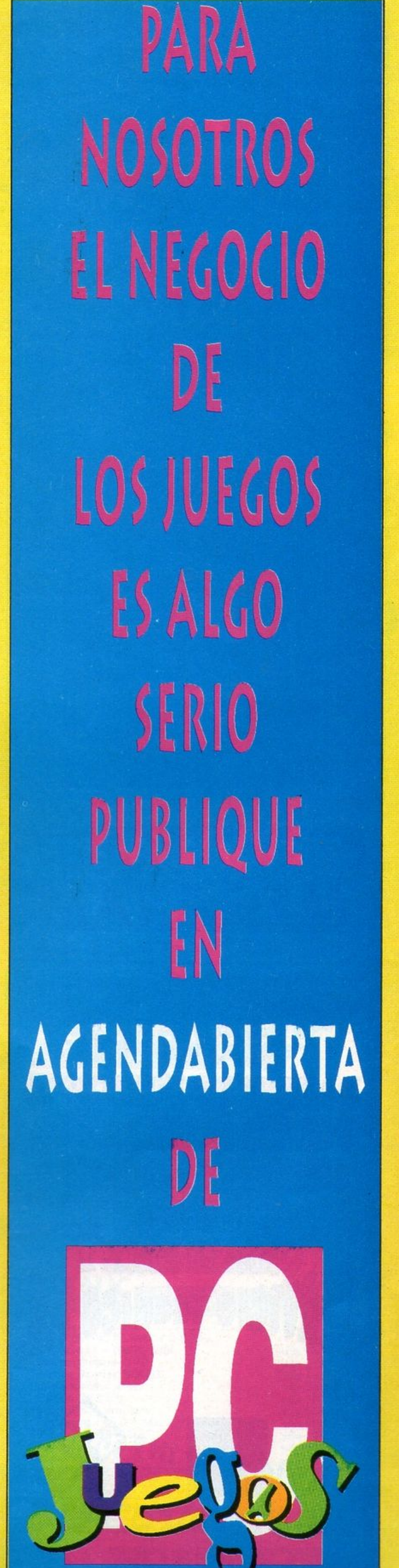


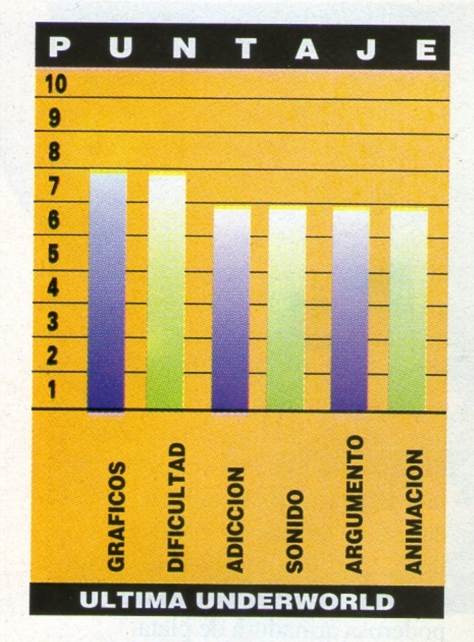
Programas y Shareware de dominio público.

Share it!

Busca Distribuidores en todo el país.

Florida 537 • 1º piso • Local 489
1005 • Gal. Jardin • Cap. Federal
Tel./Fax.: 393-0821





tregue la Vela del Sacrificio.

4) Cristal mágico (revela tumbas).

NIVEL 4

Este es el nivel más largo de todo el juego. Aquí se encontrará con una orden de caballeros que sólo conocen de actos heroicos y cortesía; el líder de estos nobles señores le pedirá que lleve a cabo una serie de pruebas de valor y caballerosidad;, Las tendrá que realizar en territorio Troll, pero despreocúpese porque, si bien estas criaturas son feroces, es muy raro que lo ataquen, así que como antes mencionamos no desenfunde su espada a menos que sea necesario.

Las pruebas son tres y dos de ellas las podrá hacer enseguida:

1) Matar al caballero loco que se encuentra en la zona central. Una vez logrado esto tome la espada mágica (si es necesario retroceda hasta el nivel 2 para que Sack la repare) y regrese hasta el lugar marcado como "Pergamino 1" y charle con el caballero que allí se encuentra, y éste le dará una nota. Esta nota debe ser entragada al jefe de los caballeros y a cambio él le dará el Estandarte del Honor.

2) Diríjase hasta el lugar marcado como "Pergamino 1" y hable con el Troll que vigila la entrada, quien le pedirá algo a cambio de dejarlo pasar. Lo ideal es un rubí.

Dentro de la habitación se encuentra una segunda nota. Entréguesela al líder de la orden quien, sorprendido por su astucia, le dará un excelente casco de plata.

3) Ahora viene lo difícil, que es conseguir un plato de oro que fue robado hace años; para poder conseguirlo primero deberá encontrar la piedra "Moonstone".



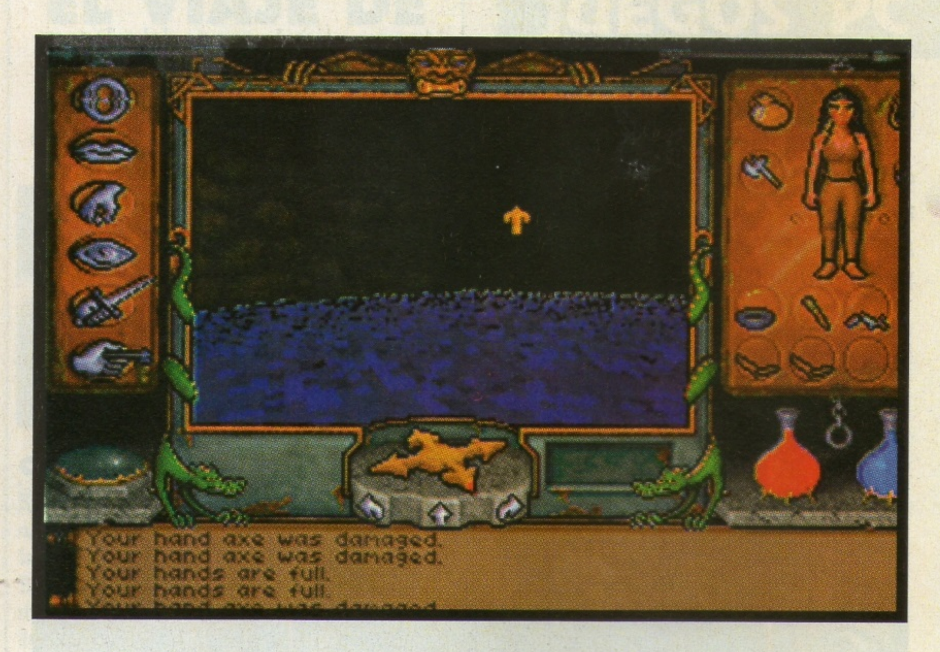
NIVEL 5

A este nivel deberá entrar con al menos 10 pescados, los mismos los podrá conseguir en el nivel anterior; basta con que le pida una caña de pescar a uno de los caballeros. Estos pescados deberá entregárselos a un zombie que ronda por allí (mapa 5), y éste a cambio le dará la combinación para abrir la puerta del teleport.

Ahora diríjase a ese punto (para llegar tendrá que saltar un abismo utilizando <SHIFT + J>); al entrar usted observará una serie de manivelas, muévalas en el orden indicado por el zombie y luego tire de la palanca. Antes de entrar sáquese el casco y, si encontró algún tipo de escudo o armadura, quíteselos también.

Hecho todo esto siembre la semilla, recoja el pergamino y entre al teleport. Esto lo llevará a un pequeño cuarto secreto en el nivel 2; rápidamente tome la piedra moonstone y el pergamino (NO LO LEA), y deje que los gusanos que allí se encuentran lo





maten. Usted reaparecerá en el nivel 5 y podrá tomar todos sus objetos.

Regrese al nivel cuatro y diríjase al área central; allí abra las puertas secretas y entre al lugar marcado como Plato de Oro.

En este momento se encontrará ante una puerta que no se abre con ninguna llave ni con ningún hechizo (ver recuadro 3). El truco es el siguiente: párese junto a la puerta y, mirando hacia ella, plante la semilla. Hecho esto dése vuelta y arroje la Moonstone.

Vuelva al nivel 5 y déjese caer en la lava, reaparecerá entonces en el nivel cuatro debido a que la planta de plata creció dentro del mismo; tome el Plato de Oro y la planta y lea el pergamino que activa a la moonstone, usted será transportado hasta el lugar en donde dejó la piedra; recójala y lleve el plato al líder de la orden. Este no sólo lo nombrará caballero, sino que también le abrirá la armería, y allí podrá hacerse de una poderosa armadura de plata.

NIVEL 6

Una parte de este nivel se encuentra habitada por una raza de magos



que podrán proporcionarle mucha información y para obtenerla deberá ayudarlos en todo lo que le pidan.

1) Uno de estos sabios le preguntará por su amigo Gustab, pero usted recién lo encontrará en el nivel 7. De todas maneras marque la posición de este mago en el mapa.

2) Se le pedirá que le entregue un libro a Morlok, y este último le revelará la ubicación del libro de la honestidad (no podrá llegar a él hasta después de recoger un anillo que se encuentra en el nivel 7).

3) El Dr. Owl, agradecido por haber liberado a su ayudante en el nivel 3, le revelará el sitio en donde se encuentra el vino de la compasión.

Al menos por el momento podrá recoger el libro mágico, que se halla ubicado detrás de una puerta secreta, y el vino de la compasión; este último se encuentra escondido bajo una losa del suelo.

HARD REQUERIDO



80286
O MAYOR



AD LIB, SOUND
BLASTER, ROLAND



640 KB
2 MB EXT.



TECLADO MOUSE
JOYSTICK



IMPRESCINDIBLE



VGA o MCGA

Ahora siembre la semilla de plata cerca del lugar marcado como ESCUDO DEL VALOR, salte hasta allí y encontrará a un golem que lo desafiará a una lucha. Acepte el reto y después de unos cuantos golpes este extraño ser le dará el codiciado escudo.

NIVEL 7

Siga el camino 1 hasta encontrar el medallón; en el trayecto tendrá que matar a un par de goblins. Una vez conseguido dicho objeto siga el camino 2 hasta encontrar una llave, una vez realizado esto tome el camino 3, que lo llevará hasta el nivel 8 y por otra entrada otra vez al 7, allí encontrará un golem; no lo moleste, simplemente mueva un cráneo que se encuentra en el piso y detrás de él encontrará una llave.

Ahora viene la parte más tediosa: desande todo el camino hasta llegar al punto marcado como teleport; abra la puerta (grabe el nivel) y salte hasta el punto amarillo. Usted reaparecerá frente a una puerta, ábrala y plante la semilla, camine hasta el puente de madera y saltando por los distintos acantilados siga hasta el punto marcado como “Anillo”.

Ponga el anillo en uno de los círculos pequeños que hay junto a cada mano y sálte. Podrá ver que nuestro intrépido héroe no cae, ya que como es lógico (bueno, la lógica de las aventuras fantásticas), tiene puesto un anillo mágico.



Tal vez éste sea el momento de tomarse un descanso y continuar otro día; si decide seguir regrese al nivel 4, al lugar marcado con media parte de la espada (sólo podrá llegar

allí volando). Este rumbo lo conducirá al nivel 5 y allí encontrará la mitad faltante del arma.

Bien, ahora no tiene más remedio que ir al nivel 2 a ver a Sack y pedirle que repare la espada (y aprovechar para componer la armadura); éste le dirá que le tomará una hora hacer la reparación, así que lo mejor que puede hacer es dormir. Una vez reparada, la espada no volverá a romperse.

No tendrá mas opción que regresar al nivel 7 e ir hasta el lugar en donde se encuentra timball, sí o sí pisando el camino dorado; cuando llegue frente al mago plante la semilla y prepárese para un duro combate.

Muerto el mago, éste dejará caer un par de llaves, tómelas y libere a la princesa, quien le dirá que regresará junto a su padre, pero que usted deberá quedarse a destruir al demonio.

Grabe el nivel y diríjase a la prisión, mate a los guardianes y tome la llave, diríjase a las celdas y con las llaves en forma de cráneo abra las tres últimas puertas; en ellas encontrará a Gustab, que le dará un mensaje para su amigo, y a un montañés que le entregará una llave y a un caballero que le dará un retrato de Tom. Ahora hacemos lo siguiente:

1) Lleve el mensaje de Gustab a su amigo del nivel 6 y él le dará el mantra para obtener la llave del coraje. Aproveche y recoja el libro de la verdad (usando el anillo).

2) Entregue el retrato a la madre de Tom, quien dejará caer la llave del amor en la lava, así que no tendrá mas remedio que meterse en ella para tomarla.

3) Regrese al nivel 7 y con la llave que le entregó el Montañés abra la puerta marcada como EXIT; el camino lo llevará hasta el nivel 3, pero atención: la zona está plagada de enemigos, así que armándose de valor y mucha paciencia los tendrá que liquidar a todos. Una vez en el nivel 3 encontrará dos puertas, ábralas a los golpes. En la primera hay una caja, tome la llave que hay dentro. Esta llave abre la otra puerta: mate al golem que hay dentro y tome la llave de la verdad.



Sólo resta juntar la llave del amor, la verdad y el coraje, y formar la llave del infinito.

NIVEL 8

Regrese al nivel 7 y entre a este nivel por la entrada marcada como EXIT2. Corra hasta el lugar marcado como "Templo del Infinito" y prepárese para la más dura de todas las batallas libradas hasta ese momento. No abra la puerta que encierra al demonio hasta no haber matado a todos lo guardianes, y si fuera necesario haga antes una visita a Sack.

Una vez libre, el demonio éste luchara tanto que hará parecer al ataque de los otros como simples caricias; pero no desespere, por mucho que tarde finalmente el maligno sucumbirá. Para terminar: Ultima Underworld ha sido un juego que nos ha tenido atrapados durante mucho tiempo, pero bien valió la pena por el sonido (por tarjeta), el tratamiento del color y sus excelentes gráficos, que convierten a este juego en uno de los más adictivos programas realizados hasta la fecha.

EDUARDO CRAVIOTTO



HISTO


Harry RESET
¡el futuro está aquí!
ES MARAVILLOSO HARRY... VIVIMOS EN UNA ÉPOCA ÚNICA DONDE TIENES AL FUTURO EN TUS MANOS...
¡OHPS! ¡SE ME HABRÁ CAÍDO PORQUE NO TENGO NADA SAMMY!
GUION Y DIBUJO: SARDÁ


NO TE HAGAS EL GRACIOSO... NO TIENES IDEA... HASTA EL SIGLO PASADO, LA VIDA DEL HOMBRE ERA SIEMPRE LA MISMA. NADA CAMBIABA EN TORNO SUYO... TODO SEGUÍA IGUAL. LOS MISMOS ARTEFACTOS Y LOS MISMOS MÉTODOS PARA HACER LAS MISMAS COSAS...


CUANDO LLEGÓ LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL EL ASUNTO COMENZÓ A TOMAR VELOCIDAD AL CABO DE UN TIEMPO, CON LA LLEGADA DE LA MÁQUINA Y LUEGO DE LA ELECTRICIDAD, EL HOMBRE VEÍA QUE LAS COSAS CAMBIABAN A SU ALREDEDOR...
CINE
AYER
TIEMPOS
CHARLES CHAPLIN


Y EL ÚLTIMO EMPUJÓN HACIA EL FUTURO FUE EL "MICROCHIP"! ¡AHORA SÍ LOS ACONTECIMIENTOS HAN TOMADO VELOCIDAD Y PODEMOS PERCIBIRLOS! ¡Y A NOSOTROS NOS TOCA SER PROTAGONISTAS HARRY! ¡EL FUTURO ESTÁ AQUÍ!
HOY
2010


SIN IR MÁS LEJOS: AYER COMPRÉ EN UN NEGOCIO DE POR AQUÍ, UNA PLAQUETA Y UN SOFT DE SONIDO INCREÍBLES! ¡ME PERMITE HABLAR CON LA COMPUTADORA Y DARLE ÓRDENES VERBALES! ¡NO MÁS TECLADOS O MOUSE!


Y NO SÓLO ESO: TAMBIÉN ELLA TE CONTESTA. CON UNA VOZ MONOCORDE PERO MUY BIEN SIMULADA ¡NO MÁS CUADROS DE DIÁLOGOS!

RIETA











PERO... ¿QUE LE PASA?

OH... NADA, DÉJELO... ...ACABA DE DESCUBRIR OTRA SENSACIÓN CON RESPECTO AL FUTURO: LA "FRUSTRACIÓN"...

NOTA DEL AUTOR: ENTRE NOSOTROS, LES RECOMIENDO QUE ESPEREN HASTA PASADO MAÑANA, QUE SEGÚN ME CHIMENTARON, SALE UNA NUEVA VERSIÓN CON FOTOS DIGITALIZADAS (Y BIEN PROVOCATIVAS) DE LAS FULANAS...



MARIANO LUIS PALOPOLI (CAPITAL FEDERAL)

Les quería decir que la suya es la mejor revista de juegos y hacerles además algunas preguntas:

1- ¿ Se ve bien la PC conectada a la TV?

2- ¿Cómo hago para usar la tarjeta de crédito en el Larry 3?, ¿ Cómo entro al casino?

3- ¿ Existe el Larry 5 para Hercules?

Desde ya muchas gracias.

PC JUEGOS: *1- Existen en el mercado varias placas VGA que se pueden conectar al televisor y logran una muy buena imagen, pero solamente para realizar video o publicidad ya que para trabajar o jugar es mucho mejor el monitor VGA y, como es lógico, el precio de estas placas es muy alto como para ahorrarse el monitor.*

2- La tarjeta de crédito, en el Larry 3, hay que dársela a la mujer que está tomando sol en la playa.

El casino sólo se puede ver en el espejo, pero no se puede entrar en él.

3- Las versiones que nos llegaron de Larry sólo son para CGA, EGA y VGA, pero una buena prueba que se puede hacer es copiar los drivers Hercules de algún otro juego de Sierra y es muy posible que funcionen.



ALEJANDRO LISI (VILLA DEVOTO)

Quisiera que me contesten la siguiente inquietud: resulta que mi hermano, apasionado por la velocidad y el potencial de las computadoras, quiere comprarse una PC 486 de 100 MHz, y mi inquietud es la siguiente:

1- Al pasar de un procesador 386 a un 486, ¿es necesario comprar algún programa controlador de la memoria? (les pregunto esto porque cuando pasé de una 286 a una 386 necesité un controlador de memoria). Si la respuesta es afirmativa, les pido que me digan cuál.

2- Cuando se usa un juego en una computadora de gran velocidad como por ejemplo 100 MHz, ¿los juegos del tipo de arcade se vuelven imposibles de controlar? Si es cierto quisiera saber si hay alguna forma de remediarlo.

3- ¿ Quién se ocupa de resolver los juegos de aventuras? (¿Sergio Michini, Damonte?).

Saludo a ustedes atentamente.

PC JUEGOS: *1- Cuando se pasa de un 80386 a una 80486 debés usar el mismo programa que controla la memoria, no es necesario ningún otro programa. Es decir, ese programa puede ser el QEMM o alguno similar.*

2- Comúnmente los programas nuevos tienen un controlador del reloj del microprocesador y por lo tanto se acomodan a la velocidad propia de cada computadora, pero algunos programas, como por ejemplo el TEST DRIVE III, recién en una 80386 rápida tienen la velocidad que corresponde, porque en una 80286 son bastante lentos.

Para controlar o bajar la velocidad de la computadora se puede sacar el turbo. También existen programas de shareware que retrasan a nuestro gusto la velocidad de la misma.

3- Los que resuelven cada una de las aventuras son los mismos que la firman al pie de las mismas.



PABLO SAUBOT (ROSARIO)

Me llamo Pablo y les envío esta carta para felicitarlos por la revista y para plantearles algunas dudas:

1- Tengo un monitor fósforo verde y lo quería convertir en un monitor VGA. ¿ Se puede hacer? ¿ De qué manera?

Por último los felicito por el comentario del número 3 en la primera página. Pienso lo mismo.

PC JUEGOS: *1- No, lamentablemente es fósforo verde y no puede transformarse en VGA. El precio de un monitor VGA monocromo es bastante económico como para que ahorrando un poco se pueda adquirir.*



GASTON EZEQUIEL FAMA (CAPITAL FEDERAL)

Me llamo Gastón y quiero decirles que la revista está muy buena y quisiera aprovechar para preguntarles si hay alguna forma de usar los juegos "The Dagger of Amon Ra" y "Elvira II, the Jaws of Cerberus" en un monitor Hercules.

Gracias y ¡¡¡Aguante PC JUEGOS!!!

PC JUEGOS: *No tenemos información de que ambos juegos hayan salido para esa placa de video. Apenas salgan al mercado nosotros los daremos a conocer.*



MARCELO GARCIA (CAPITAL FEDERAL)

Hola, les escribo por primera vez y es para plantearles algunas dudas:

1- Con respecto a la tarjeta de video que tengo (EGA) hay muchos juegos y utilitarios que no puedo usar porque al elegir la opción EGA, el juego o utilitario que quiero usar se ejecuta en definición 640 x 350 o mayor, y yo tan sólo puedo alcanzar 640 x 200.

No tengo el software de aplicación de la tarjeta EGA, no lo puedo conseguir y no encuentro solución a este problema ya que muchos juegos eligen 640 x 350 por default y muchos utilitarios como PC Globe 4.0, Windows 3.1, etc. sólo incluyen EGA 640 x 350 o CGA 320 x 200 entre sus posibilidades, y me veo limitado a usar los horribles 4 colores y desperdiciar las ventajas del EGA debido al problema de definición. Solicito toda la ayuda posible para solucionar mi problema.

2- Estoy pensando en comprarme un CD ROM con Sound Blaster y quisiera que analizaran el CD ROM en la sección Hardware.

Les ruego que publiquen mi carta y me respondan a la brevedad posible.

PC JUEGOS: *1- Seguramente tenés un monitor CGA o un RGB del tipo de los que usa la Commodore 64, y no hay solución para eso ya que cuando utiliza EGA en 640 x 350, el monitor se va de sincronismo y sólo ves rayas inclinadas. Los únicos gráficos que podés utilizar son 320 x 200 en 16 colores o 640 x 200 en 16 colores. La solución que te queda es cambiar el monitor por un EGA, pero si*

analizás el cambio, seguramente te va a resultar más conveniente hacerlo por un VGA, aunque sea monocromo.

2- Estamos juntando material y distintos CD ROMs como para realizar una completa nota y brindarles las características sobresalientes de cada uno de ellos.



ANGEL FERREIRO (ITUZAINGO)

Señores de PC Juegos: Su revista me parece una excelente guía de juegos para nuestras PCs. Sin ustedes nuestro esfuerzo sería inútil, pues algunos programas son muy complicados. Espero que sigan en este óptimo nivel.

¿Me podrían dar la solución del "Robin Hood" de SIERRA? En la parte final del juego debo debo hablar con la enredadera del castillo, la cual con una palabra en "druida" debe convertirse en escalera, y no sé qué debo decirle. Gracias.

PC JUEGOS: *Agradecemos mucho tu carta, y lamentablemente no podemos ayudarte con esa parte de la solución del juego Robin Hood, ya que las claves para hablar con las plantas, en lenguaje druida, pertenecen a la protección del juego. Recomendación: comprar originales.*



DARIO PARENTE (SANTA FE)

Amigos de PC Juegos: Les escribo estas líneas felicitándolos desde ya por su excelente revista y, para pedirles si me pueden informar qué programas traductores de inglés a castellano existen y cuál de ellos es el mejor en cuanto a su traducción. Poseo uno que es de shareware pero no traduce correctamente y es muy lento.

Les solicito esto debido a que existen muchos programas de SHAREWARE que tienen sus explicaciones en inglés y, aunque son muy buenos, es difícil comprenderlos.

Además quisiera pedirles si pueden publicar las soluciones del juego hook de Ocean.

Desde ya les estoy muy agradecido por sus respuestas, y esperándolas los saludo muy cordialmente.

PC JUEGOS: *De los programas de traducción que hemos visto hasta la fecha, ninguno tiene la capacidad de hacerlo correctamente, pues siempre tiene que estar la interpretación del usuario, pero desde ya son de una gran ayuda.*

Los mejores programas de traducción que hemos visto son el Translate y el Globalink; este último tiene la ventaja no sólo de traducir del inglés al castellano, sino que en sentido inverso también lo hace.

Con respecto al juego Hook de Ocean, todavía no tenemos las soluciones, pero nuestros colaboradores ya lo están jugando así que pronto habrá noticias.



ALEJANDRO BOUE (TUCUMAN)

Señores de PC JUEGOS: quisiera saber cómo puedo hacer para participar en el próximo Gran Campeonato de Arcade si es que soy del interior. Otra duda es que si con un monitor VGA monocromo se podría jugar a juegos que son únicamente para esta plaqueta (conversacionales). Gracias.

PC JUEGOS: *Estamos estudiando la posibilidad de habilitar otras sedes en el interior, así de esta manera podrán participar mayor cantidad de amigos lectores.*

Si tenés un monitor VGA monocromo, con su respectiva placa de video podrás ver todos los juegos y utilitarios para VGA.



ERIC LONDAITS (CAPITAL)

Me comunico con ustedes para hacerles las siguientes preguntas y comentarios:

1- Tengo el Space Quest versión monocromo, y no puedo agarrar el vidrio de la nave. ¿Qué debo hacer? ¿Para qué sirve la pileta dentro de la caverna?

2- Me gustaría que incluyeran una sección con noticias de la industria, ya que me interesa el otro lado de los video juegos (acá tienen una: Electronic Arts acaba de adquirir a Origin).

3- He notado problemas con la calidad de impresión. Espero que esto se solucione pronto.

4- ¿Es la tarjeta Sound Blaster (no la PRO) compatible con CD-ROM?

5- Me gustaría que incluyeran una sección de multimedia, ya que en ella está el futuro de los video juegos.

Sin nada más que decirles me despido atentamente.

PC JUEGOS:

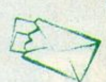
1- El vidrio de la nave está hacia la parte delantera de la misma y tenés que buscarlo con cuidado. La pileta dentro de la caverna contiene el ácido que cae de la pantalla superior.

2- Ya estamos incorporando en todos los números este tipo de noticias.

3- Los problemas de impresión se deben a la imprenta y los estamos tratando de solucionar.

4- Sí es compatible en el sentido de tener los dos periféricos y poder utilizarlos; lo que no podés hacer es activarlos por medio de la tarjeta de sonido ya que sólo la Sound Blaster Pro tiene el conector para unirla al CD ROM.

5- Una de las aplicaciones de la multimedia fueron los juegos y siguen siéndolo, y ahora llega a todas las aplicaciones. Respondiendo a tu consulta, sí estamos realizando varias notas sobre este tema que pronto serán publicadas.



NICOLAS ROMERO (CAPITAL)

Quiero felicitarlos por la revista y además preguntarles si con el emulador de CGA de una Hercules puedo tener la versión común del Monkey Island I y Misterio en la casa de Bart. Otra cosa que quisiera saber es si salió una versión del Monkey Island II para Hercules. Y lo último que quiero saber es si van a salir versiones de los Wing Commander I y II para todas las placas de video.

No me pierdo ni un número de la revista y en el quiosco de mi barrio siempre me avisan cuando llega. Espero las respuestas. Muchas Gracias.

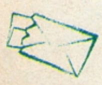
PC JUEGOS: *El Monkey Island I sí podrás verlo, pero la-*



mentablemente el otro, Misterio en la casa de Bart, no. Hasta el momento no tenemos noticias de que el Monkey Island II haya salido para Hercules.

Por la calidad de gráficos y el diseño que tienen estos juegos es muy difícil que salgan para placas sin colores.

Una de las razones de que las compañías de software no produzcan más juegos para Hercules, sino para CGA o VGA, es que estas placas ya están a muy bajo precio.



FEDERICO Y PATRICIO FOIERI (CAPITAL)

Amigos de PC Juegos: Les comento antes que nada, que me encantan las notas de editorial. Y mis dudas son éstas:

1- ¿Cómo puedo salir en el Police Quest I a patrullar ya que cuando lo hago me detengo y muero?

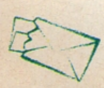
2- Quiero saber si habrá otro campeonato de Arcade del juego Titus the Fox.

3- ¿ Han llegado ya a la Argentina los lectores de CD ROM? Un abrazo y gracias.

PC JUEGOS: 1- *Cuando salís a patrullar en el Police Quest I, antes de subir a la patrulla debés revisar las cuatro cubiertas, para hacer esto debés pararte al lado de cada una de las ruedas y tipear: "Check Car". Sólo una vez que hayas hecho ésto y se te dé el O.K., podrás salir a patrullar sin problemas.*

2- Te comunicamos que estamos tratando la idea de hacer un nuevo campeonato de Arcade e introducirle algunas variantes. Cuando se realice será con otro juego y éste puede ser el FOX.

3- En muchos comercios ya han llegado, los hay de distintos tipos y precios, pero para eso debés ir a alguna casa especialista en este tipo de Hardware. Podés probar buscando entre nuestros anunciantes. Nosotros pensamos sacar notas sobre estos equipos en un futuro no muy lejano.



CARLOS ANDRES ALGUEIRO (CAPITAL)

Señores de PC Juegos: Desearía que publiquen las soluciones y trucos del Police Quest I, de la versión original, y no de la VGA que se maneja por íconos.

Quisiera saber qué es el famoso driver VESA, cómo trabaja y dónde puedo conseguirlo.

Una última pregunta, ¿Conocen juegos que aprovechen la Sound Blaster Pro al máximo, con todas sus facultades para Multimedia y demás?

Sin más saludo a ustedes muy atentamente.

P.D: Por favor, no agreguen en mi carta trivialidades como "Ante todo quiero felicitarlos por la revista" o "sigan así", ya que se nota muchísimo que es falso, y que es un artilugio para publicitarse.

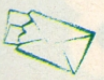
PC JUEGOS: *En los próximos números publicaremos la solución de esta aventura. Además, cuando sale una versión mejorada o para VGA de los juegos que ya tienen un cierto tiempo en el mercado, esta versión es generalmente exactamente igual a las versiones originales; la diferencia es mínima, por ejemplo señalar el ícono "Take" (tomar), en lugar de escribir esa palabra.*

El drive de VESA es un pequeño programa que viene en un diskette junto a la placa VGA, si no te lo vendieron con ese diskette debés reclamarlo al negocio que te lo vendió. Este programa permite que la placa se convierta en una tarjeta standard de súper VGA y de esta forma poder correr programas que permitan la utilización de súper VGA.

Algunos programas como el Link386Pro o el Amazon vienen provistos de muchos archivos VESA y posiblemente esté el que necesites. Otra manera de conseguirlo es comunicarte con distintos BBS y allí podrás encontrar este programa.

Existen muchos juegos que están utilizando y aprovechando bastante bien la Sound Blaster Pro, pero si te referís al uso del CD ROM, hay dos juegos que están muy bien usados: uno es el Sherlock Holmes, de Icon, y el Guest.

P.D.: Como verás, no agregamos ni quitamos nada a tu carta; exactamente lo mismo hacemos con todas las cartas que recibimos (salvo resumirlas por razones de espacio), y sólo nos limitamos a transcribirlas textualmente, ya que por suerte no nos es necesario publicitarnos de esa manera. De todos modos te invitamos a que nos llames para concertar una entrevista para que veas las cartas que recibimos, las cuales están a tu disposición para que puedas leerlas.



FRANCISCO SAENZ (REMEDIOS DE ESCALADA)

Antes que nada quiero decirles que PC Juegos y PC Users son dos excelentes revistas.

Les quisiera preguntar algo sobre el famoso Robocop III. Después de instalarlo, cargo el juego con el DOS desde C: y me pide 41 K más . Pongo el DOS desde A: y me pide 19 K ¿Qué puedo hacer? Desde ya muchas gracias y sigan así.

PC JUEGOS: *Una de la maneras más fáciles de tener mayor cantidad de memoria para utilizar los últimos juegos, que son muy exigentes en este aspecto, es:*

Poner un disco virgen en el drive A, luego escribir desde el drive C, FORMAT A:/U/S, de esta manera tendremos, luego que se formatee, un diskette booteable.

Luego copiar el archivo HIMEM:SYS al driver A la sentencia, si está en el subdirectorio DOS, es la siguiente: COPY C:\DOS\HIMEM.SYS A:

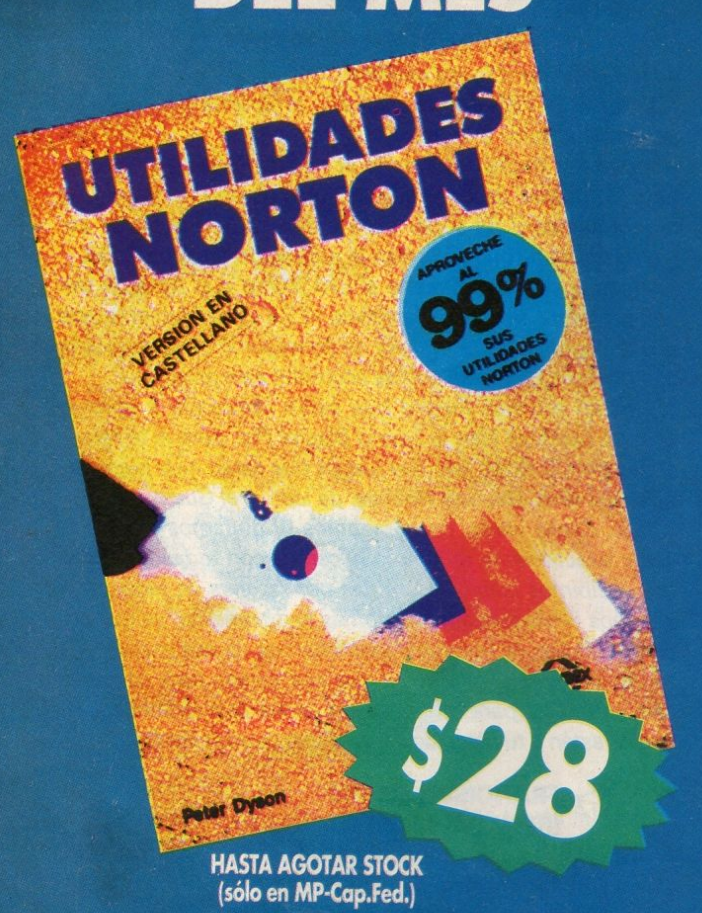
Despues se debe ir al drive A: "presten mucha atención a esto, ya que si hacen lo que les decimos a continuación en el drive C: borrarán el config.sys del disco rígido y de esta manera alterarán todo su sistema, por eso le volvemos a decir que lo realicen en el drive A: (o disketera).

COPY CON CONFIG.SYS (Enter)
DEVICE=HIMEM.SYS (Enter)
DOS=HIGH,UMB (Enter)
(PULSAR CONTROL + F6) Esta última sentencia no se debe tipear sino ejecutar las teclas correspondientes.

Ahora, cuando bootee la computadora, hacerlo con este disco en el disketera y luego cargar el programa que se desee del disco rígido y de esta manera obtendrá la suficiente memoria como para poder ejecutarlo.

Todas estas sentencias son para el D.O.S 5.0.

OFERTA ESPECIAL DEL MES



HASTA AGOTAR STOCK
(sólo en MP-Cap.Fed.)

GRATIS

Si su compra de libros supera los $70 reciba sin cargo una pantalla antirreflejo para monitores de 12" y 14"

PUNTOS DE VENTA:

CAPITAL: Editorial MAGAZINE PUBLISHING Adolfo Alsina 2129 1º piso
INTERIOR: ***Azul:*** Av. Mitre 519 TE: (0281)23518 ***Bahía Blanca:*** Almafuerte 1348 - TE: (091) 22631 ***Catamarca:*** Sarmiento 507 Galería Firenze - Local 8 - TE: (0833) 25553 ***Comodoro Rivadavia:*** España 935 - TE: (0967) 21631 ***Córdoba:*** 25 de Mayo 390, 5°P. 2 - TE: (051) 42661 ***Corrientes:*** Córdoba 1051 TE: (0783) 23166 (part) / 23043 int.111 (of.) ***Gral. Pico:*** Calle 22 N°622 Gal.Eneri - TE. (0302) 21645 ***La Rioja:*** Irigoyen 498 - TE: (0822)27428/26387 ***Mendoza:*** Garibaldi 251 - TE: (061) 240820 ***Mar del Plata:*** Independencia 2335 TE: (023) 41075/6 ***Neuquén:*** J. Bautista Alberdi 363 - TE: (0943) 23474 ***Paraná:*** Plumerillo 644 - TE: (043) 222622 ***Posadas:*** Barrufaldi 2320 - TE. (0752) 31150 / 26996 ***Río Gallegos:*** Av. Roca 1378/84 TE: (0966) 22076 ***Rosario:*** Paraguay 1028 Of.13 - TE: (041) 214896 ***Salta:*** Pueyrredón 140 - TE: (087) 311525 ***San Juan:*** San Luis 577 Este TE: (064) 212116 / 233728 ***San Miguel de Tucumán:*** 24 de Setiembre 1021 12° CTE: (081) 223211 ***San Luis:*** Colón 963 - TE: (0652)20401/25391 ***Santa Rosa:*** L. de la Torre 645 - TE: (0954) 24635

FORMAS DE PAGO:

(en todos los casos completar los datos que correspondan en el cupón y adjuntar el mismo al pago)
- Efectivo, en pesos o dólares estadounidenses.
- Cheques y giros postales a la orden de MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

COSTOS DE ENVIO:

- Sin cargo retirándolo en la editorial o en las oficinas de nuestros representantes.
- Por correo certificado con aviso de retorno, adjuntar al pago por compra $6.50 por libro y $10 por más de 1 libro.
- MAGAZINE PUBLISHING S.R.L. no se hace responsable por las deficiencias del correo que causen retrasos y pérdidas en los envíos.

Nombre	Código	Oferta U$S
AUTOEDICION		
Aplique PAGE MAKER para PC	L.20	35
GESTORES DE BASES DE DATOS		
Aplique el dBASE III Plus	L.02	34
Aplique Fox Pro	L.38	20
Clipper 5.01 a su alcance	L.42	46
dBASE III Plus - Avanzado -	L.19	40
dBASE IV -Guía de Enseñanza-	L.03	39
HERRAMIENTAS		
Norton Utilities 5.0	L.40	31
PC Tools Deluxe	L.36	39
LENGUAJES DE PROGRAMACION		
Aplique C++	L.09	38
COBOL Estructurado	L.31	28
El Lenguaje de Programación C	L.08	20
GW Basic a su Alcance	L.16	29
Programación en Quick Basic	L.25	42
Programación en Turbo C	L.18	30
Programación en Turbo Pascal	L.01	29
Turbo Pascal 6	L.33	48
PLANILLAS DE CALCULO		
Aplique 1-2-3 Versión 3.0	L.41	42
Aplique Quattro Pro	L.37	41
1 - 2 - 3 Versión 2.2	L.35	41
Lotus 1 -2 - 3 Guía del Usuario	L.06	28
Programación de Macros en 1-2-3	L.07	16
PROCESADORES DE TEXTO		
Microsoft Word 5 - A su Alcance	L.14	23
WordPerfect 5.1 - A su Alcance	L.24	43
WordStar 6.0 - A su Alcance	L.34	23
SISTEMAS OPERATIVOS		
DOS a su Alcance	L.15	24
DOS 5 a su Alcance	L.43	28
DOS 5 Manual de Referencia	L.44	54
DOS Manual de Referencia	L.17	44
El Entorno de Programación UNIX	L.12	16
Novell NetWare - M. de Ref.	L.21	36
Windows 3 - A su Alcance	L.22	33
COLECCION DE BOLSILLO		
C	L.26	12
Disco Rígido	L.29	11
dBASE III Plus	L.27	13
dBASE IV	L.28	15
WordPerfect 5.1	L.30	13
VIRUS		
Virus	L.39	24

Por favor tomen nota de mi pedido PCJ-10

INDIQUE LOS CODIGOS DE LOS LIBROS A COMPRAR. UNO POR CASILLA

☐ CHEQUE ☐ GIRO POSTAL ☐ EFECTIVO
Elija la forma de pago

Nombre: ....
Calle: ....
Nro: .... Piso .... Dpto ....
Localidad: .... C.P.: ....
Provincia: .... Tel: ....

MP

Oferta válida sólo en la Argentina hasta el 1/4/93. Cheques y giros postales a nombre de MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.
Por favor aguarde hasta 30 días para recibir el ejemplar.

CURSO DE C



SEGUNDA ENTREGA DEL PROGRAMA PACMAN

```
   if ((contenido & 0x00ff) != col_lab) {
     *y = *y + 1;
     ch_ant_pac = caracter(*x,*y) + (256 *
color(*x,*y));
     if (ch_ant_pac == 0x0b2e) {
       ch_ant_pac = 32;
       puntos++;
     }
     poner_caracter(0x0020,*x,*y - 1);
     poner_caracter(col_pac * 256 +
ch_pac,*x,*y);
   }
}

/* Esta función sirve para determinar si la          /*
/* dirección por la que se desea                     /*
/* que vaya el fantasma está libre de                /*
/* obstáculos. Si la via está libre la               /*
/* función devuelve un 1, caso contrario             /*
/* devuelve un cero.                                 /*

via_libre(int dir, int x_fant, int y_fant) {
  switch (dir) {
    case 1 : if (color(x_fant,y_fant - 1) !=
col_lab)
               return(1);
             else
               return(0);
    case 2 : if (color(x_fant,y_fant + 1) !=
col_lab)
               return(1);
```



```
               return(0);
    case 4 : if ((x_fant > x) & valido)
               return(1);
             else
               return(0);
    default : return(0);
  }
}

/* Esta rutina se encarga de decidir y ejecutar     /*
/* los movimientos del fan-                         /*
/* tasma 1. Este fantasma ejecuta sus               /*
/* movimientos con prioridad sobre el               /*
/* eje Y.                                           /*

mover_fantasma_1(int x, int y) {
  unsigned int i,x_ant,y_ant;
  x_ant = x_fantasma_1;
  y_ant = y_fantasma_1;
  if ((cambio_1 ==  dir_fantasma_1) |
(via_libre(dir_fantasma_1,x_fantasma_1,y_fant
asma_1) == 0)) {
    if ((y_fantasma_1 > y) & (dir_fantasma_1
!= 2))
      cambio_1 = 1;
    if ((y_fantasma_1 < y) & (dir_fantasma_1
!= 1))
      cambio_1 = 2;
    if ((y_fantasma_1 == y) |
(via_libre(dir_fantasma_1,x_fantasma_1,y_fant
asma_1) == 0))
      if ((x_fantasma_1 < x) &
(dir_fantasma_1 != 4))
        cambio_1 = 3;
    if ((y_fantasma_1 == y) |
(via_libre(dir_fantasma_1,x_fantasma_1,y_fant
asma_1) == 0))
      if ((x_fantasma_1 > x) &
(dir_fantasma_1 != 3))
        cambio_1 = 4;
```

```
   }
   if ((rand() > 10000) |
(via_libre(dir_fantasma_1,x_fantasma_1,y_fanta
sma_1) == 0)) {
     switch (cambio_1) {
       case 1 : if
(color(x_fantasma_1,y_fantasma_1 - 1) !=
col_lab) {
                   if
(dir_valida(dir_fantasma_1,x_fantasma_1,y_fant
asma_1,x,y) == 0)
                     dir_fantasma_1 = 1;
               }
               break;
       case 2 : if
(color(x_fantasma_1,y_fantasma_1 + 1) !=
col_lab) {
                   if
(dir_valida(dir_fantasma_1,x_fantasma_1,y_fant
asma_1,x,y) == 0)
                     dir_fantasma_1 = 2;
               }
               break;
       case 3 : if (color(x_fantasma_1 +
1,y_fantasma_1) != col_lab) {
                   if
(dir_valida(dir_fantasma_1,x_fantasma_1,y_fant
asma_1,x,y) == 0)
                     dir_fantasma_1 = 3;
               }
               break;
       case 4 : if (color(x_fantasma_1 -
1,y_fantasma_1) != col_lab) {
                   if
(dir_valida(dir_fantasma_1,x_fantasma_1,y_fant
asma_1,x,y) == 0)
                     dir_fantasma_1 = 4;
               }
               break;
     }
```



```
                   else
                     return(0);
       case 3 : if (color(x_fant + 1,y_fant) !=
col_lab)
                     return(1);
                   else
                     return(0);
       case 4 : if (color(x_fant - 1,y_fant) !=
col_lab)
                     return(1);
                   else
                     return(0);
       default : return(0);
     }
   }

/* Esta función sirve para determinar si la         /*
/* dirección por la que va el fan-                  /*
/* tasma es válida a pesar de que debería tomar     /*
/* otra dirección inmediata,                        /*
/* si la dirección es válida la función devuelve    /*
/* un 1, caso contrario de-                         /*
/* vuelve un cero.                                  /*

   dir_valida(int dir,int x_fant,int y_fant,int
   x,int y) {
     int valido;
     valido = via_libre(dir,x_fant,y_fant);
     switch (dir) {
       case 1 : if ((y_fant > y) & valido)
                    return(1);
                  else
                    return(0);
       case 2 : if ((y_fant < y) & valido)
                    return(1);
                  else
                    return(0);
       case 3 : if ((x_fant < x) & valido)
                    return(1);
                  else
```

```
  }
  if
(via_libre(dir_fantasma_1,x_fantasma_1,y_fanta
sma_1) == 0)
    switch (dir_fantasma_1) {
      case 1 :
      case 2 : if
(via_libre(3,x_fantasma_1,y_fantasma_1))
             dir_fantasma_1 = 3;
            else
             dir_fantasma_1 = 4;
           break;
      case 3 :
      case 4 : if
(via_libre(1,x_fantasma_1,y_fantasma_1))
             dir_fantasma_1 = 1;
            else
             dir_fantasma_1 = 2;
           break;
  }
  switch (dir_fantasma_1) {
    case 1 : if
(color(x_fantasma_1,y_fantasma_1 - 1) !=
col_lab)
           y_fantasma_1—;
          break;
    case 2 : if
(color(x_fantasma_1,y_fantasma_1 + 1) !=
col_lab)
           y_fantasma_1++;
          break;
    case 3 : if (color(x_fantasma_1 +
1,y_fantasma_1) != col_lab)
           x_fantasma_1++;
          break;
    case 4 : if (color(x_fantasma_1 -
1,y_fantasma_1) != col_lab)
           x_fantasma_1—;
          break;
  }
```



```
    if ((y_fantasma_2 > y) & (dir_fantasma_2
!= 2))
      cambio_2 = 1;
  }
  if ((rand() > 10000) |
(via_libre(dir_fantasma_2,x_fantasma_2,y_fanta
sma_2) == 0)) {
    switch (cambio_2) {
      case 1 : if
(color(x_fantasma_2,y_fantasma_2 - 1) !=
col_lab) {
               if
(dir_valida(dir_fantasma_2,x_fantasma_2,y_fant
asma_2,x,y) == 0)
                 dir_fantasma_2 = 1;
               }
               break;
      case 2 : if
(color(x_fantasma_2,y_fantasma_2 + 1) !=
col_lab) {
               if
(dir_valida(dir_fantasma_2,x_fantasma_2,y_fant
asma_2,x,y) == 0)
                 dir_fantasma_2 = 2;
               }
               break;
      case 3 : if (color(x_fantasma_2 +
1,y_fantasma_2) != col_lab) {
               if
(dir_valida(dir_fantasma_2,x_fantasma_2,y_fant
asma_2,x,y) == 0)
                 dir_fantasma_2 = 3;
               }
               break;
      case 4 : if (color(x_fantasma_2 -
1,y_fantasma_2) != col_lab) {
               if
(dir_valida(dir_fantasma_2,x_fantasma_2,y_fant
asma_2,x,y) == 0)
                 dir_fantasma_2 = 4;
```

```
          }
          break;
    }
  }
  if
(via_libre(dir_fantasma_2,x_fantasma_2,y_fanta
sma_2) == 0)
    switch (dir_fantasma_2) {
      case 1 :
      case 2 : if
(via_libre(3,x_fantasma_2,y_fantasma_2))
              dir_fantasma_2 = 3;
             else
              dir_fantasma_2 = 4;
             break;
      case 3 :
      case 4 : if
(via_libre(1,x_fantasma_2,y_fantasma_2))
              dir_fantasma_2 = 1;
             else
              dir_fantasma_2 = 2;
             break;
  }
  switch (dir_fantasma_2) {
    case 1 : if
(color(x_fantasma_2,y_fantasma_2 - 1) !=
col_lab)
            y_fantasma_2--;
          break;
    case 2 : if
(color(x_fantasma_2,y_fantasma_2 + 1) !=
col_lab)
            y_fantasma_2++;
          break;
    case 3 : if (color(x_fantasma_2 +
1,y_fantasma_2) != col_lab)
            x_fantasma_2++;
          break;
    case 4 : if (color(x_fantasma_2 -
1,y_fantasma_2) != col_lab)
```



```
   poner_caracter(ch_ant_1,x_ant,y_ant);
   ch_ant_1 =
caracter(x_fantasma_1,y_fantasma_1) + (256 *
color(x_fantasma_1,y_fantasma_1));
   if (ch_ant_1 == col_pac * 256 + ch_fan)
     ch_ant_1 = ch_ant_pac;
   if (ch_ant_1 == col_f_2 * 256 + ch_fan)
     ch_ant_1 = ch_ant_2;
   poner_caracter(col_f_1 * 256 +
ch_fan,x_fantasma_1,y_fantasma_1);
}

/* Esta rutina se encarga de decidir y ejecutar    /*
/* los movimientos del fan-                        /*
/* tasma 2. Este fantasma ejecuta sus movimientos  /*
/* con prioridad sobre el                          /*
/* eje X.                                          /*

mover_fantasma_2(int x, int y) {
  unsigned int i,x_ant,y_ant;
  x_ant = x_fantasma_2;
  y_ant = y_fantasma_2;
  if ((cambio_2 == dir_fantasma_2) |
(via_libre(dir_fantasma_2,x_fantasma_2,y_fanta
sma_2) == 0)) {
    if ((x_fantasma_2 > x) & (dir_fantasma_2
!= 3))
      cambio_2 = 4;
    if ((x_fantasma_2 < x) & (dir_fantasma_2
!= 4))
      cambio_2 = 3;
    if ((x_fantasma_2 == x) |
(via_libre(dir_fantasma_2,x_fantasma_2,y_fanta
sma_2) == 0))
      if ((y_fantasma_2 < y) & (dir_fantasma_2
!= 1))
        cambio_2 = 2;
    if ((x_fantasma_2 == x) |
(via_libre(dir_fantasma_2,x_fantasma_2,y_fanta
sma_2) == 0))
```

¿ENCUESTA?

Para conocernos mejor

PC Juegos Nº 10

Completá y envianos esta página por correo, fax o traela personalmente. Tus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

COMPUTADORA QUE USAS:

- ❏ 8086
- ❏ 80286
- ❏ 80386 SX
- ❏ 80386 DX
- ❏ 80486
- ❏ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PLACA DE VIDEO:

- ❏ HERCULES
- ❏ CGA
- ❏ EGA
- ❏ VGA
- ❏ SVGA

PLACAS DE SONIDO

- ❏ NINGUNA
- ❏ ADLIB
- ❏ ADLIB PRO
- ❏ SOUND BLASTER
- ❏ SOUND BLASTER PRO
- ❏ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PERIFERICOS QUE USAS:

- ❏ MOUSE
- ❏ JOYSTICK
- ❏ MODEM
- ❏ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

¿QUE ES LO QUE CONSIDERAS IMPORTANTE EN UN JUEGO?

- ❏ ACCION
- ❏ ARGUMENTO
- ❏ COMPLEJIDAD
- ❏ EDUCACION
- ❏ ENTRETENIMIENTO
- ❏ SONIDO
- ❏ FACILIDAD DE USO
- ❏ GRAFICOS
- ❏ REALISMO
- ❏ ORIGINALIDAD
- ❏ DEDUCTIVIDAD

¿QUE TIPOS DE JUEGOS TE AGRADAN?

- ❏ ARCADE
- ❏ AVENTURA
- ❏ SIMULADOR
- ❏ ESTRATEGICO
- ❏ TABLERO
- ❏ INGENIO

¿TENES O PENSAS ADQUIRIR ALGUNA OTRA COMPUTADORA O CONSOLA? ¿CUALES?

- ❏ NINTENDO
- ❏ SEGA
- ❏ COMMODORE AMIGA
- ❏ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PARA ADQUIRIR UN JUEGO: ¿QUE TE DECIDE PARA HACERLO?

- ❏ NOTAS EN REVISTAS
- ❏ PUBLICIDAD EN REVISTAS
- ❏ RECOMENDACIONES

¿COMO SUPISTE DE PC JUEGOS?

- ❏ Publicidad

(Especificar cuáles)

....

....

- ❏ Recomendación
- ❏ Quiosco
- ❏ Otros

....

¿CUANTAS PERSONAS, INCLUYENDOTE A VOS, LEEN TU EJEMPLAR DE PC JUEGOS?

....

TU JUEGO PREFERIDO ES:

....

....

LA SECCION QUE MAS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

LA SECCION QUE MENOS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

ME GUSTARIA QUE EN LOS PROXIMOS NUMEROS INCORPORARAN COMENTARIOS SOBRE:

....

....

....

COMENTARIOS SOBRE PC JUEGOS:

....

....

....

OTRAS REVISTAS DE JUEGOS QUE LEES SON:

....

....

....

OTRAS REVISTAS VARIAS QUE LEES SON:

....

....

....

OTROS USOS QUE LE DAS A LA COMPUTADORA SON:

....

....

¿CUANTAS HORAS SEMANALES USAS LA COMPUTADORA PARA JUGAR?

....

PROGRAMA DE RADIO QUE ESCUCHAS:

....

PROGRAMA DE TV QUE VES:

....

DATOS PERSONALES

EDAD ....

SEXO ....

ESTUDIOS ....

OCUPACION ....

RANKING



PARTICIPA EN NUESTRO RANKING TELEFONICO

Llamá, votá por tu juego preferido y dejá tus datos, nombre y apellido, teléfono o dirección; así participarás en el sorteo mensual de dos juegos originales.



Dejá tu mensaje al 954-1780

Evolución	Ranking PCJ 9	Ranking PCJ 8	Ranking PCJ 7	Juego
=	1	1	1	Monkey Island II
=	2	2	2	Indy Jones & The Fate of Atlantis
▲	3	4	5	Wing Commander II
▼	4	3	3	Wolfenstein 3D
=	5	5	6	Out of this World
▲	6	15	18	Darkseed
=	7	7	10	Fascination
▼	8	6	4	King Quest V
▲	9	12	17	Fox
▼	10	7	7	Larry V
▲	11	14	20	Ultima Underworld
▼	12	6	12	Stunts
=	13	13	15	The Dagger of Amon Ra
▼	14	11	11	Guy Spy
▼	15	9	9	Prince of Persia
=	16	16	19	Supaplex
=	17	17	16	Dragon's Lair III
=	18	18	14	Willy Beamish
▲	19	20	-	Free D.C.
	20	-	-	Kyrandia

GANADORES DEL MES

María Sanchez
de Capital

Ezequiel Scaravinsky
de Capital

◆ María S. Simarrea



◆ Mariano Blanchard

Estos son los felices ganadores de nuestro concurso con sus correspondientes premios.

PróxIMO NúMerO



SOLUCIONES PARA EL LOOM · **CURSO DE C** · **TODOS LOS SECRETOS DE F15 II Y EL CIVILIZATION** · **FOX**